

Tot.226
PSP迎来最强大作狂潮，《铁拳6》、《灵魂能力 毁灭宿命》齐聚一堂！
游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
两大强作试玩版
图文影像完全解析
最终幻想XIII
怪物猎人3tri
攻略透解
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌
七魂
小说回廊
极道之龙 如龙3剧情小说
特快专递
刺客联盟 命运武器
前线狙击
刺客信条II
女皇之刃 螺旋混沌
摇滚乐队 不插电
劲舞革命宇宙3 中文曲特别版
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者
本期赠品
150分钟DVD
Gamehal
超重量级试玩版登场 最终幻想XIII
怪物猎人3tri 编辑部实际试玩体验
最终幻想Versus XIII | 最终幻想Agito XIII
未知海域2 纵横贼道 | 猎天使魔女 | 永恒的尽头
新作影像
特别企划
迷宫奏鸣曲 漫谈游戏中的迷宫
2009.5B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

北通® BETOP



活动形式

TV活动内容（数量有限，送完为止） >>

1.消费者购买北通PSP活动产品（除“PSP用EVA抗压包”），均获赠1条红色钢头皮革手绳.

2.消费者在指定经销商处购买以下3类套餐，再赠送价值28元北通游戏鼠标垫.

A. 北通数据保护套餐	买 北通合金装甲 + 北通数据线	赠 游戏鼠标垫
B. 北通动力保护套餐	买 北通PSP动力堡垒 + 北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫
C. 北通娱乐保护套餐	买 北通魔方炫音 + 北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫

详情请咨询店内或登陆北通官方网站查询. 此次活动最终解释权归广州市品众电子科技有限公司所有!

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com 客服专线：400 6754 300

五一期间
全面上市
敬请留意

诚招地区代理

实力登场
“游”我独行

莱仕达™

莱仕达™ 专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标

追求卓越品质　开创游戏外设新纪元







深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安西乡凤凰第一工业区星宏科技园
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
电话：0755-27960680 传真：0755-27813972
全国统一免费服务专线：400-600-3586

深圳总经销：深圳市莱仕达电子科技有限公司华强北经营部
地址：深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/15986681910
联系人：陈先生

上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东百脑汇31-18.张杨路588号 邮编：200122
电话：021-58365359/13901626651
联系人：陆先生

东莞总经销：东莞市新机地电玩商行
地址：东莞市东城区世博广场天源电脑城二楼A029
电话：0769-22118877/13509839977
联系人：邹先生

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第226期

5B

COVER STAFF
封面用图：《刺客信条 II》
封面设计： 一刀

©2009 Ubisoft. All rights reserved.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。





焦点 4
游戏情报站 5
排行榜 10
新作短波 22
黄金眼 25

游戏情报站要闻

PSP Go！日本9月发售？ 5
X360全球销量突破3000万 5
体感精度全面进化！《赤钢铁2》公布 6
《辐射 新维加斯》开启系列新篇章 6

前线狙击

刺客信条 II 12
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者 16
女皇之刃 螺旋混沌 19
劲舞革命宇宙3 中文曲特别版 20
摇滚乐队 不插电 21

游戏进行时 37
游戏3.0 62
PS2殿堂 64
软硬兼施 66

攻略透解

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队 40
七魂 48
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 54

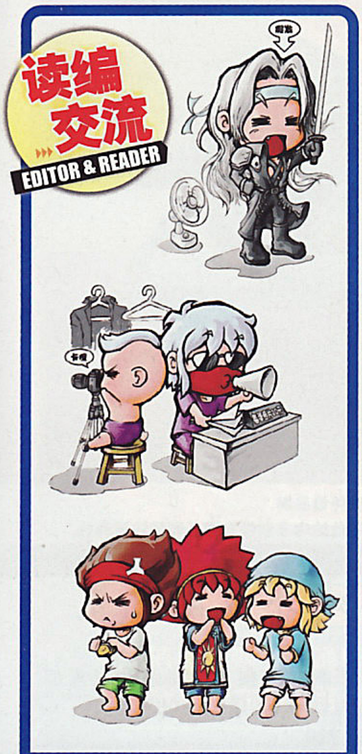
特快专递

怪物猎人3 tri 26
最终幻想 X III 32
刺客联盟 命运武器 34









游话好好说 99
读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110

收藏者：

收藏日期：



邪魔院 69
特别企划 70
绘梦人 76
游乐传音 80
剧情派 81
多边共享区 82
小说回廊 86
自由谈 96





黄金眼REVIEW

生化危机5 84
横行霸道 唐人街战争 85

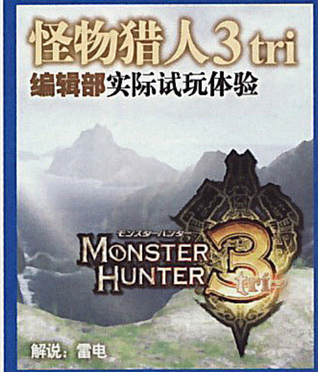
Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容















新作影像集锦

《最终幻想Versus X III》
《最终幻想Agito X III》
《死亡微笑》
《真名法典 II》
《三连星》
《永恒的尽头》
《随身大头贴 白金版》
《格斗之王XII》片头动画+角色介绍
《铁拳6》
《猎天使魔女》
《生化奇兵2》实际游戏影像
《拳击之夜4》
《终结者 救世主》
《潮湿》
《重返德军总部》片头动画
《X战警前传 金刚狼》
《MARVEL VS. CAPCOM 2 新英雄时代》
《无名英雄》
《未知海域2 纵横贼道》
《生化危机 黑暗历代记》
《丧尸围城2》

一球成名 Vol.13

4大精彩团队配合+TOP5
+本期最夸张的门将放水

特别收录

《最终幻想 X III》
试玩体验
《怪物猎人3 tri》
试玩体验

游戏广告欣赏

《生化尖兵》
《龙珠改 赛亚人来袭》
《家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人》
《怪物猎人G》
《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》
《勇者30》
《有罪X无罪》

动画情报站

电影前线

《X战警前传 金刚狼》
《哈利・波特与混血王子》
《变形金刚2》片花

Ending Song

《凉宫春日的直列》
片头动画

本期光盘特别附赠

Wii模拟器/近期游戏壁纸+游戏音乐精选

征集音乐啦！

我们将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

一球成名 Vol.13

4大精彩团队配合+本期TOP5
+本期最夸张的门将放水

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

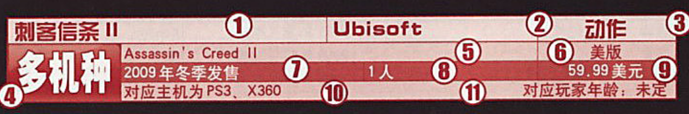
因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

横行霸道 唐人街战争 85
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队 25 40
凉宫春日的直列 光盘
闪电十一人2 威胁的侵略者 24
随身大头贴 白金版 光盘
心跳魔女+ 23

PS3

MARVEL VS. CAPCOM 2 新英雄时代 光盘
X战警前传 金刚狼 光盘
白骑士物语 古之鼓动 38
潮湿 光盘
重返德军总部 光盘
刺客联盟 命运武器 34
刺客信条 II 12
格斗之王XII 光盘
猎天使魔女 光盘
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士 24
拳击之夜4 光盘
如龙3 86
三连星 光盘
丧尸围城2 光盘
生化奇兵2 光盘
生化危机5 84
世界足球 胜利十一人2009 光盘
铁拳6 光盘
未知海域2 纵横贼道 光盘
无名英雄 光盘
永恒的尽头 光盘
致命车手 37
终结者 救世主 光盘
最终幻想 X III 32 光盘
最终幻想Versus X III 光盘

PSP

Elminage II 双子女神与命运大地 23
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 25 54
女皇之刃 螺旋混沌 19
七魂 25 48
外星战役 39
摇滚乐队 不插电 21
最终幻想Agito X III 光盘

Wii

怪物猎人3 tri 26 光盘
怪物猎人G 25 37
生化危机 黑暗历代记 光盘
贪吃鬼 23
瓦尔哈拉骑士 精灵传说 22
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者 16

X360

MARVEL VS. CAPCOM 2 新英雄时代 光盘
X战警前传 金刚狼 光盘
潮湿 光盘
重返德军总部 光盘
刺客联盟 命运武器 34
刺客信条 II 12
格斗之王XII 光盘
劲舞革命宇宙3 中文曲特别版 20
九十九夜 II 22
猎天使魔女 光盘
拳击之夜4 光盘
丧尸围城2 光盘
生化奇兵2 光盘
生化危机5 84
死亡微笑 光盘
世界足球 胜利十一人2009 光盘
铁拳6 光盘
永恒的尽头 光盘
真名法典 II 光盘
致命车手 37
终结者 救世主 光盘
最终幻想 X III 32 光盘

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年5月16日
定　　价：人民币9.80元

PSP迎来最强大作狂潮

《铁拳6》、《灵魂能力 毁灭宿命》齐聚一堂！

去年索尼曾经多次强调“2009 年将会是 PSP 年”，不过当时人们并未注意，因为索尼似乎在前年也曾说过“2008 年将会是 PSP 年”。而进入 2009 年后，PSP 的新作公布速度确实令人始料未及，隔三岔五就会有令人期待的新作公开，给人以“PSP 即将井喷”的印象。4 月 29 日，在 PSP 的大作潮中又增加了两款重量级大作，这足以让 PSP 成为众多格斗迷们的天堂。

焦点 OUR FOCUS

《灵魂能力 毁灭宿命》夏季发售





▲挑战 PSP 机能极限的华丽画面。

去年夏季在 PS3 和 X360 上跨平台推出的《灵魂能力Ⅳ》销量顺利突破 200 万套，成为 NBGI 在次世代市场上最大的商业成就。今年夏季，NBGI 将为玩家带来一款《灵魂能力》新作——PSP 独占的《灵魂能力 毁灭宿命》(SoulCalibur: Broken Destiny) 将于夏季发售！

本作将会收录约 30 名角色，虽然《星球大战》中的黑武士和尤达大师不会在本作中出现，但游戏会增加一名新角色 Dampierre。而其他经典角色在本作中也会有新的形象。游戏的最大特色是为新手准备了一个内容丰富的单人模式，将会通过 80 多个任务让刚接触该系列的玩家逐步掌握各种格斗技巧。

《灵魂能力 毁灭宿命》是基于《灵魂能力Ⅳ》的系统，不过并非该作的移植版，之前极具标志性的破甲系统也会有所进化。“《灵魂能力》系列”一直以华丽精美的画面著称，本作也将会挑战 PSP 的性能极限，加入了全新的光影效果，每个关卡会有在每天不同时段的独有视觉效果。本作支持 ad hoc 模式，可以无线对战。



▼本作新增角色 Dampierre。



《铁拳6》PSP版秋季发售



去年的东京游戏展中，NBGI 宣布《铁拳 6》从原来的 PS3 独占改为跨平台，让 PS3 再次遭受打击。不过作为索尼曾经最忠诚的合作伙伴，NBGI 在《铁拳 6》跨平台的同时，为索尼提供了补偿……这就是 4 月 29 日正式公布的 PSP 版《铁拳 6》！

NBGI 目前并未公布《铁拳 6》PSP 版详情，不过可以确定的是本作将于秋季与 PS3 和 X360 版同时期推出，而且将会增加新关卡和道具，并且对应 ad hoc 无线联机对战模式。另外，玩家还可以将自己的角色数据无线上传到网络，或者下载其他玩家的角色数据，与其他玩家的“幽灵角色”对战。





PSP历史上的最强大作潮即将到来

去年 7 月的 E3 展后，有传闻说 Square Enix 为了补偿《最终幻想 XIII》的跨平台，因此会在 PSP 上推出大批一线大作，之后果然就公布了 PSP 版《最终幻想 Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》。而一直对 PS3 缺乏热情的 NBGI 似乎也在参考 SE 的模式，将重心转移到 PSP。目前 PSP 全球出货量已经突破 5000 万台，而且索尼有意推出新款 PSP，PSP 的市场前景一片大好。目前已知的 PSP 大作阵容已经空前强大，预计在 E3 展上还会有大批新作公开。SCE 在 4 月初已经表示，今年的 PSP 游戏阵容还有一半以上尚未公布，PSP 历史上最强的大作狂潮即将来临！

PSP 已知大作阵容

游戏名	预计发售时间	发行商
摇滚乐队 不插电	2009 年 6 月 9 日	MTV Games
麦登 NFL10	2009 年 8 月	EA
机车风暴 极地先锋	2009 年 8 月	SCE
极品飞车 变速	2009 年 9 月 22 日	EA
科林 · 麦克雷拉力 尘土飞扬 2	2009 年 9 月	Codemaster
对决传说	2009 年夏季	NBGI
灵魂能力 毁灭宿命	2009 年夏季	NBGI
FIFA 10	2009 年 10 月	EA
GT 赛车 Mobile	2009 年 9 月	SCE
职业进化足球 2010	2009 年第三季度	Konami
寂静岭 破碎的记忆	2009 年第三季度	Konami
铁拳 6	2009 年第三季度	NBGI
伊苏 7	2009 年第三季度	Falcom
战地双雄 第 40 日	2009 年第四季度	EA
海豹突击队 烽火战歌 3	2009 年第四季度	SCE
王国之心 梦中诞生	2009 年内	Square Enix
刺客信条（暂名）	2009 年内	Ubisoft
杰克与达斯特 失落的边境	2009 年内	SCE
小小大星球（暂名）	2009 年内	SCE
不死骑士	2009 年内	Tecmo
但丁神曲 地狱篇	2010 年春	EA
最终幻想 Agito XIII	未定	Square Enix
寄生前夜 第三次生日	未定	Square Enix

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

硬件 HARDWARE PSP Go！日本9月发售，《GT赛车 Mobile》同步推出？



▲美国1UP网站为PSP Go！制作的概念图。

自从今年年初以来，各种内部渠道的无数消息来源纷纷指出索尼正在开发PSP的新型号主机，而且绝大多数传闻版本都声称新版PSP将会抛弃UMD光驱，今后所有游戏改为通过网络下载的方式供应，而之前发售的游戏也将会推出下载版让新版PSP用户能够选购。无论是游戏发行商还是玩家，“将占用庞大体积的UMD光驱取消”似乎已经是民心所向。近期随着E3的临近，开始有可信度更高的传闻出现。

美国权威游戏网站1UP最近报道，新版PSP并非“PSP-4000”或者“PSP2”，而是叫“PSP Go！”。该站宣称他们的几位编辑已经看到了PSP Go！的实机，与之前的传闻一样，这款PSP Go！将会采用滑盖式设计，将屏幕滑开之后，就会露出PSP的按键。PSP Go！的键位布局与原版PSP相同，不会有传闻中的第二个类比摇杆，避免出现今后的新作在旧版PSP上因为缺少摇杆而无法操作的情况。此外，这款新型号PSP的屏幕将会更大。为便于读者理解，1UP特别制作了一个概念图。

1UP表示，根据他们的内线情报，新款PSP有多个开发代号，包括“PSP Slide”、“PSP Flip”和“PSP Go！”。由于索尼早已在欧洲推出Go！这个品牌（Go！View视频点播服务和Go！Cam摄像头），因此新机型叫做PSP Go！的可能性最高。除了外形上的变化之外，PSP Go！还将分为两种型号推出，分别内置8GB和16GB闪存。日版PSP Go！预计将于9月发售，美版可能为10月末或者11月初。在PSP Go！发售同期，索尼将会在PSN上提供100款已发售游戏和新作作为其首发阵容，而且在这些游戏中，可能会包含已公布5年却毫无动静的《GT赛车 Mobile》。

就在1UP的这则新闻发布后没多久，其中的内容就被进行了局部删减，删去了其中提到的“PSP Go！”字样。根据以往类似事件的经验，这应该是索尼看到该报道之后要求1UP撤销报道。

目前看来，索尼在E3展中公开PSP Go！的可能性极高。其实早在今年初，索尼已经面向用户进行了一次问卷调查，调查的目的是了解用户希望在新款PSP中看到哪些变化，备选项包括内置存储器、触摸屏、内置键盘等。

目前，索尼对于PSP Go！的传闻仍然是“不予置评”，不过看来这则传闻的可信度极高。近期PSP大作频繁公布，《灵魂能力》、《铁拳》等一线大作全面降临，美国方面也有《摇滚乐队》、《刺客信条》等大作，表示了第三方对PSP的强烈信心。索尼方面也曾表示在今年E3展上还会有大量惊喜，看来这一批大作群很有可能是为迎接PSP Go！的降临。



▲制作人山内一典年初曾表示，《GT赛车》PSP版开发项目仍在进行中。

本期大事记 DIGEST

04.21 X360日本销量突破100万，微软开展感谢活动，并公布了31款将于年内在日本发售的游戏。

04.23 微软宣布其上季度出现了23年来的首次业绩下滑，游戏部门出现3100万美元亏损，不过X360全球销量已突破3000万。

04.23 Square Enix顺利完成对英国Eidos公司的并购。

04.27 Capcom在美国召开记者招待会，提供了多款新作的试玩，并公布了《漫画英雄对Capcom2》等新作。

04.28 由于涉及敏感政治问题，Konami决定取消伊拉克战争题材的《法鲁加六日血战》发行计划。

04.29 NBGI宣布将于年内在PSP上推出两款格斗游戏巨作：《铁拳6》和《灵魂能力 毁灭宿命》。

04.29 据美国1UP报道，PSP新机型将定名为“PSP Go！”。该机型将取消UMD光驱，采用滑盖设计，预计将于9月发售，同时很可能会推出《GT赛车 Mobile》。

04.29 据美国任天堂官方杂志报道，育碧将于年内推出对应MotionPlus的《赤钢铁2》。

04.29 Square Enix在美国注册了新商标《勇者斗恶龙大战》，据称该作为与欧美合作开发的次世代游戏。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE X360全球销量突破3000万，微软游戏部重现赤字

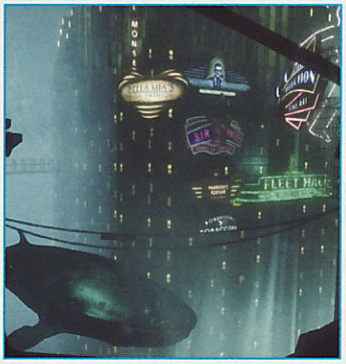
受经济危机影响，微软出现了上市23年来首次营收下降的局面。4月23日，微软宣布其截至3月31日的第三财季营收为136.5亿美元，同比降低6%，净利润为29.8亿美元，同比降低32%，低于分析家的预期。微软的娱乐设备部也没能幸免，在上个财年的大幅盈利之后，这个负责X360业务的部门本财季重新出现赤字。

当季度，微软娱乐设备部营收为15.7亿美元，同比降低2%，运营利润方面从去年同期的1.06亿美元降低为亏损3100万美元。不过X360在该季度的销量令人满意，总共卖掉了170万台，同比提高了30%。微软表示，X360的软硬件销量比例也大幅提升，用户平均购买8.3款游戏和3.9个周边产品，比去年同期的7.5款游戏和3.6个周边有明显提高。

微软首席财务官Chris Liddell表示，对于微软在“最艰难的经济环境”中能有如此表现感到非常满意，尤其是X360的硬件销售更是当季度整个微软集团的亮点。据微软首席会计师Frank Brod透露，从2008年7月1日到2009年3月31日期间，X360全球销量超过1000万台，已经比上个财年的全年销量高出15%！目前X360全球累计销量已经突破3000万，达到3020万台。



特报 SPECIAL 《生化奇兵》电影版中止拍摄



据美国《综艺》杂志报道，环球电影公司已经中止了《生化奇兵》电影版的拍摄计划，原因是该片预算高达1.6亿美元，环球认为风险太大，因此决定放弃。

《生化奇兵》电影版原计划与游戏版第三作同时推出，剧本作者是《角斗士》的John Logan，导演是《加勒比海盗》三部曲的Gore Verbinski。由于当初的计划是于2010年夏季推出该片，在时间上刚好与《加勒比海盗4》发生冲突，Verbinski曾因此放弃《加勒比海盗4》全力投身于《生化奇兵》电影版，可见其对该片热情之高。Verbinski表示，虽然目前暂时停止了《生化奇兵》电影版的拍摄，但并不代表该片被取消，只能说是延期拍摄。

微软为E3准备了重大声明，它将会完全改变人们对于家庭娱乐的看法。



微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick日前表示，他们在6月1日的E3展前发布会中将会有重头产品公布，其份量将足以永远改变家庭娱乐领域的面貌。

对我们Square Enix来说，有一个问题就是开发一款游戏所花费的时间过长。



Square Enix社长和田洋一日前承认，游戏开发速度太慢是SE的一个重大缺陷。

业界声音

软件 SOFTWARE 《勇者斗恶龙大战》？

Square Enix最近在美国注册了一个新商标：《勇者斗恶龙大战》(Dragon Quest Wars)。过去Square Enix经常为早已在日本公布的游戏注册美版商标，但这个《勇者斗恶龙大战》与目前已知的《勇者斗恶龙》相关游戏似乎都不吻合，从标题来看这似乎更像是一款战略游戏。之前在日本2ch论坛中曾有传闻说Square Enix正在与欧美某知名开发商合作开发一款次世代主机的《勇者斗恶龙》新作，希望将该系列打入欧美市场，该作将以“开放世界”为特点，这倒是与《勇者斗恶龙大战》这个标题较为贴近。

软件 SOFTWARE 《辐射 新维加斯》开启系列新篇章

去年发售的《辐射3》创造了470万套的发行量奇迹，尽快赶制续作自然成为了Bethesda Softwork的当务之急。然而令人意外的是，



系列最新作并非《辐射3》的续作，也不是由Bethesda开发。

在4月20日召开的一个新作发布会中，Bethesda宣布《辐射 新维加斯》(Fallout: New Vegas)将于明年在PS3和X360上推出。本作的开发商是曾经制作了《旧共和国武士II》、《无冬之夜II》等名作的黑曜石工作室。Bethesda营销部副总裁Pete Hines说：“本作并非《辐射3》的续作，也不会影响到Bethesda Softworks目前正在进行的项目。”《辐射 新维加斯》仍然是以核爆为背景的RPG，游戏类型与《辐射3》相似。

特报 SPECIAL Square Enix与Eidos正式合并

4月23日，日本与欧洲大型游戏发行商的首次大规模并购终于顺利完成，Square Enix宣布其已经以8430万英镑顺利收购Eidos。今后Eidos的名称仍然保留，只不过当玩家购买《古墓丽影》新作时，也将会看到Square Enix的LOGO。

Square Enix顺利收购Eidos的同时，也公布了两家公司主要游戏作品的销售数据。销量最高的系列是《最终幻想》，自从1987年发售以来，该系列已销售了8500万套；《勇者斗恶龙》自1986年发售以来，共销售4700万套；诞生于1996年的“《古墓丽影》系列”目前累计销量为3000万套，其中系列第一作就卖掉了700万套。

和田洋一说：“Eidos是一家优秀的公司，我们认为可以在两三年内收回对他们的投资，否则也不会决定收购Eidos。”

我从来没听说过什么Realtime Worlds，直到几天前有人问起才知道还有这么一家公司。



最近刚刚宣布退休的SCEE总裁David Reeves被传将跳到X360独占游戏《除暴战警》的开发商Realtime Worlds，对此传闻他表示一头雾水，因为他连这家公司的名字都没听过，虽然它的创办者是鼎鼎大名的《GTA》之父David Jones，而且同样地处英国。

业界声音

盗版对我们来说很糟糕，但更糟糕的是它在危害开发商群体的利益。



SCEA市场部副总裁Peter Dille表示，盗版泛滥对于PSP而言已经是一个全球性现象，而且正在“对PSP游戏销售造成巨大冲击”。他说：“我们可以看看《抵抗 惩罚》上市第一天BT上有多少个违法的拷贝被下载，那数字足以令人头晕目眩。”他表示索尼正通过法律和宣传渠道设法降低盗版的比率。

玩Wii的人们在有朋友到访时总是把Wii藏起来，然后将其他主机接上电视。



Peter Dille日前公然炮轰Wii，他说根据索尼的调查，玩家经常羞于在朋友面前玩Wii。他还说，这证明了SCEA总裁Jack Tretton说过的一句话是多么有预见性——“微软掌握办公室，索尼掌握客厅，而Wii掌握的是储物柜。”

业界声音

软件 SOFTWARE 体感精度全面进化！《赤钢铁2》公布

2006年11月与Wii同步发售的《赤钢铁》是首款突破百万销量的Wii第三方游戏，然而游戏本身的质量却广遭恶评，剧情毫无看点，被大力宣传的体感剑斗部分更是毫无乐趣可言。然而，商业上的成功给了育碧打造续作的理由。与前作相隔三年之后，《赤钢铁2》将于年内与玩家见面。

据美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》报道，《赤钢铁2》将会对应Wii MotionPlus装置，希望利用这款能提高Wii遥控器手柄动作感应精度的装置大大提升剑斗的乐趣，《Nintendo Power》宣称这次“在Wii游戏中挥剑将会与你梦想的一样真实”。

除了对应MotionPlus之外，《赤钢铁》的剧情和背景设定可能会与前作完全不同，从目前公开的设定图来看，本作似乎是以西部题材为背景，主角的武器是一把日本刀和一支大口径左轮枪。不过育碧之后发表新闻稿称，本作将以沙漠中的高科技大都市为背景。



特报 SPECIAL X360日本实现历史性突破！



7年前，Xbox进入日本市场时，曾经制定了100万台的阶段性销售目标，可惜最终并未实现。X360在日本上市后，初期销售情况比Xbox更差，不过之后随着众多优质日式独占大作的推出，将X360保持在较为理想的销售水平，虽然依旧远落后于Wii和PS3，但总算实现了对微软而言意义重大的历史性突破——4月21日，微软宣布X360在日本的销量已经突破100万台！

为庆祝X360的销量突破，微软在东京召开了“2009春季X360新作前瞻”发布会，集结多家第三方游戏发行商，公布了将于年内发售的31款新作，这些新作大多是之前已经陆续公开的游戏，包括《猎天使魔女》、《永恒的尽头》、《真名法典II》等。

日本微软家庭娱乐部长泉水敬宣布，为了向日本玩家表示感谢，微软将展开“感谢活动”，通过抽奖的方式向玩家送出100万点微软点数以及特殊面板主题。泉水敬表示今后微软将会加大在网络服务方面投入的力量，从去年11月开始在欧美推出的Xbox LIVE Community Game将于7月中旬在日本推出，此前微软已经推出了全日语化的XNA Game Studio 3.1。

软件 SOFTWARE 《漫画英雄对Capcom2》夏季决战次世代

在数月的传闻之后，Capcom于4月27日正式宣布经典格斗大作《漫画英雄对Capcom2新世纪英雄》将于今年夏季在PSN和XBLA上提供下载，定价为14.99美元。令人失望的是，本作不会像《超级街头霸王II Turbo》一样采用高清化重制，惟一令人欣慰的是本作将会加入网络对战功能。



特报 SPECIAL Konami伊拉克游戏难产



不久前，Konami曾表示将会在PS3和X360上推出一款以真实伊拉克战争为题材的游戏《法鲁加六日血战》，然而由于该题材的政治敏感性，Konami目前已经决定取消发售计划。

据日本《朝日新闻》报道，自从《法鲁加六日血战》公布后，美国Konami接到了很多战争伤亡士兵家属的投诉，英国反战组织也提出抗议，Konami担心如果强行将游戏推出，可能会招惹更多麻烦，因此决定将该作取消。

软件 SOFTWARE 《乐高摇滚乐队》今冬发售

在游戏世界里无孔不入的乐高继成功杀入《星球大战》、《蝙蝠侠》等游戏世界之后，如今又进入了一个令人意想不到的领域。华纳兄弟互动公司日前宣布与MTV Games和Harmonix合作，将于今年年末假期推出《乐高摇滚乐队》，本作将会在PS3、X360、Wii和NDS上推出。

家用机版《乐高摇滚乐队》由《乐高》专业开发商TT Games与Harmonix合力开发，这将会是一款家庭向游戏，游戏方式与《摇滚乐队》原作相同，只不过摇滚明星以及表演舞台全部换成了乐高主题。在收录的歌曲方面也更适合低龄玩家，目前确定的歌曲包括Carl Douglas演唱的《功夫》。此外，本作也将支持之前推出的《摇滚乐队》专用乐器控制器。

NDS版《乐高摇滚乐队》与PSP版《摇滚乐队 无限狂热》一样由Backbone Entertainment制作。



INFO 新闻短波

华纳欲购Midway

据英国《MCV》杂志报道，华纳兄弟公司目前正有意以3000万美元收购濒临破产的Midway，其目的主要是为了《致命格斗》和《枪神》两大系列。

《火枪英雄》重生

世嘉宣布MD经典动作游戏《火枪英雄》(Gunstar Heroes)将会在XBLA上推出，具体时间未定。

X360精英版超值套装

微软宣布将于5月份推出附带《光环3》和《神鬼寓言II》的精英版超值套装，售价仍然与过去的精英版保持一致，为399美元。也就是说，这两款顶级大作相当于白送给玩家。



iPhone《质量效应》前传

EA宣布将会在iPhone上推出《质量效应》的前传《质量效应 杰克博传》(Mass Effect: Jacob's Story)，这是一款游戏流程约2个小时的俯视视点街机式空战游戏，采用2D动画般的画面风格，定价为2.99美元。



《横冲直撞》新作

育碧从Atari手中买走《横冲直撞》(Driver)的版权后，日前注册了一个新商标《横冲直撞 新手》(Driver: The Recruit)，该作预计将于6月份的E3展中公布。

任天堂全力网络化

任天堂日前开始启动“Get it Online”网络推广活动，该活动将持续8个星期，任天堂已经重金聘请多家广告公司进行全方位宣传，希望迅速提高Wii的网络服务使用率。

Bizarre赛车新作

据法国游戏杂志《Joypad》报道，《世界街头赛车》开发商Bizarre被Activision收购后开发的第一款赛车游戏名为《Blur》，该作最大的特点是玩家在竞速的同时还可以使用武器攻击对手。

Capcom将于E3公布两款新作

虽然Capcom已知的2009年游戏阵容已经相当强大，不过近期还会有惊喜等待众“卡饭”，Capcom表示将于E3展中首次公布两款新作，具体详情未明。

《但丁神曲 地狱篇》PSP版

EA宣布，挑战《战神》的动作游戏大作《但丁神曲 地狱篇》将于2010年春推出PSP版。



任天堂股价大跌

由于3月份Wii在美国的销量下降了17%，该统计报告公布当日，任天堂在大阪证券市场的股价大跌6.6%，彭博财经的报道显示，任天堂的股票目前正遭到大规模甩卖。

《前线任务 进化》

最近美国《Xbox官方杂志》刊登了一款来自Square Enix的新作图片，SE仅表示该作是其已有某个游戏系列的新作，而从未来的背景设定和出现的武装机器人来看，应该是《前线任务》新作。此前SE曾在美国注册了新商标《前线任务 进化》(Front Mission Evolved)。

《分裂细胞 定罪》年末发售

育碧宣布其截至3月31日的上财年销售收入达到10.5亿欧元，同比提高14%，去年育碧新招聘员工共1300人。本财年育碧销售额预计将达11亿欧元，备受关注的《分裂细胞 定罪》确定将于今年末发售。

新闻综述 REVIEW

■启动“E3状态”

4月中下旬后，全球各大游戏公司纷纷进入“E3状态”，新作的密集公布期正在来临。近期Capcom、NBGI、SCE等公司相继举办了记者招待会，提供了已公布作品的试玩演示，其中也夹杂着几款首次公开的游戏，另外还有个别在保密协议下要留待E3才能公布的大作。今年E3展将回归2006年之前的格局，注定将会是一场看点十足的展会，微软宣称将公开“足以给变娱乐业”的新产品，索尼的新款PSP蓄势待发，任天堂也表示今年E3绝不会让传统游戏玩家们失望，将会公布“让Wii进入下一个发展阶段的战略级产品”。这届在主机战争中期阶段召开的展会，很可能会与E3 2006一样，集结最为强盛的大作群。

■试玩版之争



近期在日本的两个试玩版之争蔚为壮观，一个是买试玩版送蓝光电影，一个是买试玩版送冷饭游戏；一个是有20多年根基的老牌大作，一个是正在成为新国民级游戏的怪物级游戏。《FFVII AC 完全版》首周销量高达27.5万套，当周PS3以6.2万的成绩坐上销量榜首。《怪物猎人G》首日销量超过9万，不过Wii销售疲软的趋势并未因此改变。看来《怪物猎人》毕竟是植根于PSP的品牌，在家用机上的影响力还是略逊一筹，而且对于任天堂的主机，有能力扭转市场格局的只有任天堂自己。

★本期之星 PSP



E3即将到来时，PS3依然是毫无动静，降价和超薄版的传闻逐渐淡去，而PSP却时不时地传出利好消息，也许PSP将取代PS3，成为今年E3索尼展前发布会的主角。目前PSP在日本已经进入良性循环，平均每周都有4～5万台的销量水平，最近更重新超越了NDS。长期稳定的高销量水平为第三方带来了信心，日本第三方为PSP开发新作的热情高涨。在欧美，虽然NDS的销量远超过PSP，但第三方仍然很难从中分得一杯羹，尤其是一些传统游戏更是无法打开市场。最近发售的《横行霸道 唐人街战争》虽然获得一致好评，但首月销量不到9万套，而当年PSP的《横行霸道 自由城故事》累计销量高达800万。因此在去年PSP于欧美的软硬件销量均跌入谷底时，索尼仍然能够说服第三方重新投靠PSP，而让第三方对PSP重拾信心的根本原因也许就是新款PSP。“PSP Go！”的传闻真实性目前仍无法确定，不过新款PSP将会有重大设计变革应该是毫无疑问，索尼肯定正在酝酿PSP的重大计划。目前索尼在PS2身上的收入锐减，PS3短期难以实现盈利，唯有在PSP上多下工夫才能挽救其不断滑落的业绩。这是否意味着索尼会像当年的任天堂一样，在家用机市场失守后转攻掌机？

图说新闻 SCENE



玩过《生化危机2》的玩家相信对这只大鳄鱼都还记忆犹新，在《生化危机 暗黑历代记》中，一切将全面进化。根据有幸提前玩到试玩版的记者反映，本作堪称实现了Wii的最强画面，这只次世代级别的鳄鱼就是明证！



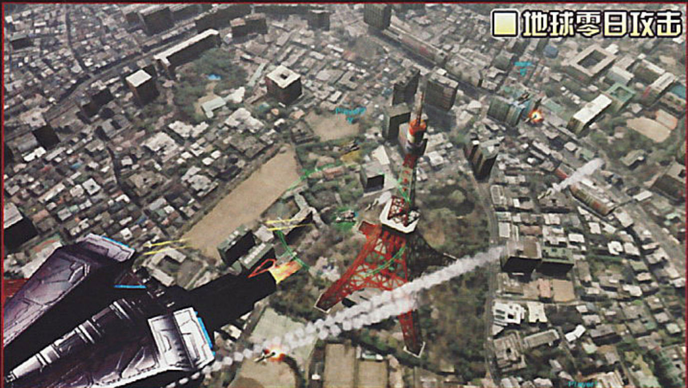
《格斗之王》摇身一变成了“射击之王”，这可不是什么山寨作品，而是如假包换的正宗SNK出品。游戏暂定名为《格斗之王 空中舞台》(The King of Fighters，SkyStage)，将会在XBLA上推出。



看到这样一个封面，我们不仅感慨：让山寨商人当游戏设计师也许是个不错的主意。而如果邀请中国山寨厂当Rockstar的参谋，也许我们还有机会玩到《孙悟空大闹自由城》或者《黑猫警长大战罪恶都市》……



你可能已经忘记了这款由韩国网禅公司投资开发的《赫胥黎》，这款号称将FPS与万人MMORPG结合的大作使用“虚幻引擎3”开发，公布至今已有3年多的时间。虽然目前该作仍然未公布发售日，不过总算开通了北美官网，并宣布正式定名为《赫胥黎 乱世》(Huxley：The Dystopia)。



可能飞行射击真是XBLA上很受欢迎的游戏类型，在SNK公布《KOF》射击版的同时，Square Enix也公布了一款《地球零日攻击》，采用全3D画面，以东京、纽约、巴黎等大城市为舞台，可以360度全方位移动和攻击，还支持在线协力与对战。



投石问路

火云视点

都说Cpacom是业界“冷饭王”的最有力争夺者，但火云一直认为虽然冷饭不断，但是Capcom在次世代的成功却是与其不断开发次世代新作有很大的关系，炒今天的冷饭只是其为了在明天端出更好的大菜而积攒开发经费的行为，可以谅解。但是看到其将4年前而且是基本没有追加新要素的《怪物猎人G》重新搬上Wii平台，也忍不住要强烈谴责一番。在数百万猎人对正统续作翘首以盼之时，你祭出个《MHG》来不是当头给FANS泼了一盆冷水吗？但是将Capcom在TGS之际急赤白脸地将开发度还是个谜的《MH3》送到玩家面前的举动，以及发售Wii版《MHG》的时机结合起来分析，似乎其中另有玄机。

> “《MHG》即是先手也留了后手，即使搞砸了也没有关系，因为即使此时再决定是否将3代跨到别的平台也还来得及。”

荣获2008年度日本地区销量冠军的《MHP2G》，无疑给《怪物猎人》这个品牌在玩家们的普及起到了极大的推动作用，期待《MH3》的群体中应该绝大多数都是玩过或听说过《MHP2G》的玩家，但是这些玩家目前的热情恐怕是因为更期待《MH3》推出之后的《MHP3》。300万的基数中有多少已经有Wii的玩家，而又有多少玩家会为了《MH3》而购买Wii，恐怕Capcom自己心里也没有底，所以在王牌出阵之前需要先扔出一颗石子试探试探这潭水究竟有多深。

赶在3代发售日公布之前先推出《MHG》，可以看看在掌机平台呼风唤雨的游戏在Wii平台上到底有多大的号召力，毕竟这个系列在家用主机上向来不温不火。但为什么选择1代的加强版而不是系统更为成熟的2代呢？这也许是因为Capcom还考虑到了另外一个因素：拉拢PSP玩家人群不如培养更多的玩家加入狩猎的大家庭，Wii在全世界庞大的基数也许能够让这个系列冲出日本走向世界。对于从来没有接触过这个系列的玩家来说《MHG》无疑是最佳的教学平台，没有季节之分和武器与装备派生的系统并不复杂，怪物的种类也远没有现在这么繁多，也玩家不必拿着本子对照怪物属性资料，按照《MH3》的武器分类来看，《MHG》收录的武器也基本都会在3代中出现，即使是新猎人也能够轻松上手，并且可以在游戏中锻炼使用这几种武器的技巧。《MHG》即是先手也留了后手，即使搞砸了也没有关系（从目前的销售情况来看，基本保持了家用机几代的水准，但是和掌机平台的几部作品相比还差得很远），因为即使此时再决定是否将3代跨到别的平台也还来得及（比如说PS2）。





▲送试玩送手柄，无论Capcom还是任天堂都冀望《怪物猎人》能够引领第三方在Wii平台翻身。



我的游戏我做主

多边形视点

今年来，因为把家人接到身边的原因，平时在家玩游戏的时间大幅度被压缩，绝大部分时间是没法像以前那样安安心心坐在电视机前品味游戏的，这都要得益于我那位活蹦乱跳的宝宝，每当我打开游戏机的时候，他必然要坐在我的膝上和我抢夺手柄，我也只好拿另一只手柄给他充数，但他一般都会很快发现手中的手柄并不能操控屏幕上的内容，于是我就再也无法继续游戏了。

所以我现在一般来说得等到他睡着了，才能偷得半晌空闲来玩玩游戏，而一般这个时候都已临近半夜，考虑到第二天还要早起挤公车上班，所以也不能像以前那样熬夜游戏，至多是找个单位游戏时间能短一点的来暖暖手，比如《WE》。

以前玩《WE》的时候，疯起来玩一整夜的大师联赛都不带歇的，而现在也只能抢时间来打两盘就被老婆大人催睡觉了。所以我现在采取的方法是挑选一支最喜欢的俱乐部或者国家队，在某个杯赛模式中老老实实从最底层打起，每天打两三场比赛，一般一周的时间可以拿下冠军，总算是聊胜于无。

拿了几个冠军杯之后，慢慢发现这种游戏方式还是挺有趣的，如果说以前那种玩游戏的方式是满汉全席大快朵颐的话，那么这种方式就好比江南小菜细细品珍一般，每天倒也能恰到好处地品味出一点别样的味道。就好像六月的世界杯，每天熬夜看两场比赛，欣赏完两场精彩碰撞之后，又对明天的比赛充满了期待，那种欲罢不能的感觉倒也是新样的游戏体验。

同样的游戏，不同的体验，这句口号其实已经被喊了很久，但有时候我们总是容易落入游戏规则的圈套，大多数时间都是老老实实地按照游戏设定好的规则去体验。记得2004年《MGS3》刚发售的时候，对于MGSer来说，这游戏肯定是要追求“零发现”为最高目标，毕竟是潜入游戏。但泰坦那会儿就偏偏反其道而行之，把无限弹药的记录搞到手之后，就开始把这游戏当《魂斗罗》来打了，说实话我当时在旁边看得有点着急，恨不得抢过手柄来告诉他什么才叫“杀敌于无形”，但是他那副乐在其中的表情倒也不是装出来的。还有《GTA IV》热卖的那段时间，有读者来信曾说：“我就是不想去发展什么剧情，我每天最喜欢干的就是开车在自由城乱撞，看见警察就杀，看见路人就抢，每天非要把自由城闹个鸡飞狗跳才爽。”我还很认真地回信奉劝他，说这游戏剧情是近年来的精华，玩这么好的游戏错过了最核心的内容有点得不偿失云云，现在想来真是大可不必。游戏是死的，人是活的，只要能体会到游戏的乐趣即可，何必拘泥于某种形式？我们常说要玩游戏，不要被游戏玩，就是这么个道理。

> “每个游戏都会有统一的规则，但每个人都可以找到不同的乐趣。”



▲相信不少“WE fan”和我一样时常在看比赛转播的时候有下意识拿起手柄按□键的冲动……

话说回来，写下这些文字的时候，我的AC米兰刚刚在冠军杯的四分之一决赛的德比之战中总比分四比一干掉了国际米兰，半决赛对阵宿敌巴塞罗那，如果能顺利进入决赛的话，会与皇家马德里与阿森纳之间的胜者来争夺王者之位，希望能在下期杂志开始前问鼎冠军。

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年4月6日～2009年4月12日

1 NEW 战国BASARA 战斗英雄 PSP

战国BASARA バトルヒーローズ

■Capcom■2009年4月9日发售■动作■5200日元



游戏最大的特色就是采用了双人组队战斗的模式，玩家除了需要熟悉每个人物的战斗特点外，保护好同伴不被敌人击败才是确保胜利的必要条件。仅保留两种固有技、取消婆娑罗技的设定对于老玩家来说是个不小的遗憾，而新增的牵制技使用效果也不明显，只是增加观赏性而已。

本周：85 731套　累计：85 731套

2 NEW 胧村正 Wii

胧村正

■MMV■2009年4月9日发售■动作■6800日元



游戏色彩鲜艳的画面流露出让人沉醉的东瀛古典美，而简单的操作方式也让战斗的爽快度得到了最大限度的提升，即便是不擅长动作游戏的玩家也能乐在其中。满足不同的条件通关后会看到截然不同的结局，而新增的难度非常适合喜欢挑战的玩家，保证了多次重复游戏的乐趣。

本周：28 807套　累计：28 807套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓ 3	马里奥与路易 RPG3 マリオ＆ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 25194套 ◆累计 522493套	NDS
→ 4	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 17942套 ◆累计 601254套	PSP
↓ 5	家庭棒球场DS 2009 プロ野球 ファミスタDS 2009	■2009年4月2日发售 ■NBGI■体育	◆本周 16676套 ◆累计 43977套	NDS
↓ 6	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	■2009年3月26日发售 ■NBGI■动作	◆本周 15614套 ◆累计 134944套	PSP

7 NEW 阿尔卡那之心2 PS2

すっごい！アルカナハート2

■AQ Interactive■2009年4月9日发售■格斗■5800日元



本作是移植自2008年10月推出的同名街机游戏，在保留随意组合角色和“阿尔卡那之心”的特色系统基础上，主要增加了与必杀技有关的全新操作方式，使对战更加华丽。全程语音、画廊等独占要素仍然是家用机版最大的优势所在，对人设或声优有爱的玩家应该会相当满足。

本周：10 880套　累计：10 880套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓ 8	实况力量棒球2009 实况パワフルプロ野球2009	■2009年3月19日发售 ■Konami■体育	◆本周 10346套 ◆累计 103743套	PS2
↓ 9	无双大蛇 Z 无双OROCHI Z	■2009年3月12日发售 ■Koei■动作	◆本周 10340套 ◆累计 194953套	PS3
→ 10	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 8951套 ◆累计 3340913套	Wii

本周获得冠军宝座的《战国BASARA 战斗英雄》虽然在国内玩家间的评价褒贬不一，但是在以人气角色为卖点的日本本土，本作首周8.6万的成绩还是达到了厂商预期的目标，配合同期播放的动画，再次掀起了女性玩家争相购买本作的热潮，巩固了系列在同人女玩家心目中的神圣地位。硬件方面，PS3在发售127周后终于突破了300万的销量大关，相信随着今年陆续公布的日式游戏新作，周销量还会有明显的增长。

2009年4月13日～2009年4月19日

1 NEW 口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 NDS

ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队

■Nintendo■2009年4月18日发售■角色扮演■4800日元



游戏最大的卖点就是增加了新的主人公、队友和剧本，而简单易懂的游戏方式和充满变化的迷宫则使新老玩家在游戏时更加投入。系统方面，利用Wi-Fi功能请求复活密码的设定仍然健在，甚至通过和系列掌机前两作的联动，玩家还能获得特殊强化道具的意外惊喜。

本周：141 771套　累计：141 771套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
↓ 2	战国BASARA 战斗英雄 战国BASARA バトルヒーローズ	■Capcom■2009年4月9日发售 ■动作■5200日元	◆本周 27942套 ◆累计 113673套	PSP
→ 3	马里奥与路易 RPG3 マリオ＆ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 18799套 ◆累计 541292套	NDS
→ 4	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 18028套 ◆累计 619282套	PSP

5 NEW 家庭教师REBORN DS 炎之命运II 命运的两人 NDS

家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フェイトオブヒートII 运命のふたり

■TAKARA TOMY■2009年4月16日发售■角色扮演■4800日元



作为系列在NDS上的第二款作品，游戏以漫画的“未来篇”为故事背景，讲述主人公沢田纲吉与原创敌人贝拉德纳之间的一系列故事。和前作相比，本作最大的改变就是从2D画面进化为3D，而原作中出现的“指环”也成为了可装备道具，让玩家在卡片战斗中发挥出更强的实力。

本周：17 502套　累计：17 502套

排名	游戏	发售/厂商/类型	销量	平台
NEW 6	魔法飞球 携带版 ファンタジーゴルフ パンヤ Portable	■2009年4月16日发售 ■TAKARA TOMY■体育	◆本周 13357套 ◆累计 13357套	PSP
↓ 7	家庭棒球场DS 2009 プロ野球 ファミスタDS 2009	■2009年4月2日发售 ■NBGI■体育	◆本周 10937套 ◆累计 54914套	NDS
↑ 8	无双大蛇 Z 无双OROCHI Z	■2009年3月12日发售 ■Koei■动作	◆本周 9744套 ◆累计 204697套	PS3
↓ 9	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	■2009年3月26日发售 ■NBGI■动作	◆本周 9427套 ◆累计 144371套	PSP

10 NEW 十项运动2 Wii

デカスポルタ2 Wiiでスポーツ“10”种目！

■Hudson■2009年4月16日发售■体育■4800日元



游戏中收录了冰球、短道速滑、剑道、网球、飞镖、花样游泳、躲避球、摩托车、跳台滑雪、滚球共10种与前作完全不同的运动项目。基本玩法还是玩家通过Wii的体感操作来模拟各种比赛动作，最后根据取得的成绩来进行排名，而全新的三大模式则最多支持四人联机同乐。

本周：9 051套　累计：9 051套

虽然实际的统计时间只有短短两天，但位居第一的《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》仍然创造了14.2万的首周销量成绩，系列在日本青少年玩家中非凡的影响力可见一斑。而本周另一个比较特殊的现象就是附送“最终幻想XIII试玩版”的蓝光电影《最终幻想VII 再临之子 完全版》虽然主体并非游戏，但274774套的首周销量还是带动了PS3主机销量的大幅上升，使其成为了本周硬件销量的冠军主机。

数字风云榜

锁定女性玩家的动作游戏

说起女性玩家喜欢的游戏，很多人通常都会想到诸如《乐克乐克》、《我的造型师》、《料理妈妈》等集可爱、时尚、生活气息于一体的休闲游戏，但随着“宅男腐女”等“特殊词汇”逐渐被更多的人群所接受，男性和女性玩家所热衷的游戏类型最根本的区别也慢慢浮出水面，即便是你现在才知道这些“潜规则”在早期的“文字冒险类游戏”中便已经被确立下来，也完全不用感到惊讶。如果说男性所好的通常都是走“卖萌”、“擦边球”等经典路线，那么耍酷、扮帅自然就是女性玩家心目中白马王子的一个衡量标准，因为和游戏实际的好玩程度相比，她们显然更关心游戏中是否有让人赏心悦目的男性角色，而这一点对于《战国BASARA》系列”来说也只能用“无心插柳柳成荫”来形容，能以一款动作游戏的身分在女性玩家的市场中占据如此大的份额，估计连系列的制作人小林裕幸自己都没想到。

由于游戏内容和风格的相似性，《战国BASARA》系列”经常会被拿来和“《战国无双》系列”相比较，而抛开故事模式等形式上的雷同，接触了游戏的战斗系统后你才会发现两款游戏的本质区别。“《战国BASARA》系列”中每名角色都有固有技和BASARA技两类攻击，前者可以通过不断地累积经验来获得并自由组合，后者则必须在“战极驱动”的状态下才能使用，所以在实际与敌人的战斗中玩家能够形成的连击套路非常丰富，当然对于女性玩家来说，战斗部分最重要的一点还是“操作并不复杂”。

最后回到我们之前提到的“男性角色”，除了在土林诚画师笔下的伊达政宗和真田幸村几乎已经成为系列的标志性人物(或者说女性玩家最有爱的角色)外，分别为他们担任配音工作的中井和哉、保志总一郎也绝对可以说是众多“腐女玩家”心目中“神”一般存在的声优，所以在游戏“一炮而红”之后，官方的周边商品也如雨后春笋一般考验着死忠玩家的荷包，



◀今年4月1日才开始在日本放映的同名动画将真田幸村和伊达政宗之间的“感情纠葛”发挥到了极致。



▶国内难得一见的周边，真有玩家会舍得穿它吗？

战国BASARA系列作品一览

游戏名称	发售时间	累计销量(套)
战国BASARA	2005.7.21	167445
战国BASARA2	2006.7.27	257319
战国BASARA2 英雄外传	2007.11.29	167040
战国BASARA X	2008.6.26	42014

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	4月6日～4月12日	4月13日～4月19日
1	NDSi	932 093台	40 673台	38 287台
2	PSP	828 935台	40 886台	40 065台
3	PS3	447 700台	16 701台	62 527台
4	Wii	431 833台	13 349台	13 221台
5	NDSL	243 784台	6 869台	6 438台
6	X360	181 117台	10 134台	8 652台
7	PS2	90 162台	4 531台	4 230台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

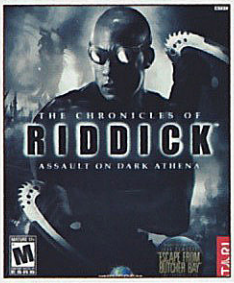
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年4月5日～2009年4月11日

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo	2009年3月22日发售	角色扮演	1	238891套	1216973套	NDS
2	教父II The Godfather II	EA	2009年4月7日发售	动作	–	89257套	89257套	X360
3	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	2	85409套	7458821套	Wii
4	节奏天国 Rhythm Heaven	Nintendo	2009年4月5日发售	音乐	–	71013套	71013套	NDS
5	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	5	63920套	6598747套	Wii
6	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo	2005年11月14日发售	竞速	–	61003套	5492053套	NDS



7 星际传奇 突袭黑暗雅典娜 X360

The Chronicles of Riddick:Assault on Dark Athena

■Atari ■2009年4月7日发售■主视角射击■上周排位：–

由于是一款将潜入和主视角射击结合在一起的黑暗血腥游戏，所以浓重的科幻味道和充满原始感的野性气息让本作在各个方面都透出一股硬派的劲道。游戏虽然拥有不错的画面，但在现今主视角射击游戏泛滥的大潮中很难脱颖而出，不过捆绑重制的前作还是让游戏非常超值。

本周：57 060套　累计：57 060套

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
8	教父II The Godfather II	EA	2009年4月7日发售	动作	–	56154套	56154套	PS3
9	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero:Metallica	Activision	2009年3月29日发售	音乐	3	55402套	249917套	X360
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo	2006年5月15日发售	动作	–	54165套	6736091套	NDS

2009年4月12日～2009年4月18日

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	Nintendo	2009年3月22日发售	角色扮演	1	156104套	1373077套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo	2008年5月21日发售	体育	2	97320套	7556141套	Wii
3	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	Nintendo	2008年4月27日发售	竞速	5	55131套	6653878套	Wii



4 教父II X360

The Godfather II

■EA ■2009年4月7日发售■动作■上周排位：2

虽然对于喜欢同名电影的玩家来说，体验本作可以从一些新的角度去理解经典的剧情，但要真正回归到游戏性上，略显重复的流程和草草收场的结局还是不敢让人恭维。黑帮火拼中同伴极低的AI是游戏被玩家诟病的主要方面，而设计粗糙的联机模式更是只有用糟透了来形容。

本周：46 843套　累计：136 100套

排名	游戏名称	厂商	发售日	类型	上周排位	本周	累计	机种
5	马里奥赛车DS Mario Kart DS	Nintendo	2005年11月14日发售	竞速	6	40021套	5532074套	NDS
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo	2006年5月15日发售	动作	10	39689套	6775780套	NDS
7	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero:Metallica	Activision	2009年4月14日发售	音乐	–	39415套	39415套	PS2
8	节奏天国 Rhythm Heaven	Nintendo	2009年4月5日发售	音乐	4	39167套	110180套	NDS
9	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero:Metallica	Activision	2009年3月29日发售	音乐	9	35071套	203418套	X360
10	莱顿教授与不可思议小镇 Professor Layton and the Mysterious Village	Nintendo	2008年2月10日发售	文字冒险	–	32930套	663118套	NDS

新闻资讯 排行榜

文 星夜 美编 NINA

刺客信条II	Ubisoft	动作
多机种 Assassin's Creed II		美版
2009年冬季发售	1人	59.99美元
对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

1476年的意大利，各种政治阴谋错综复杂，到处都是家族纷争，随时都有可能爆发冲突与剧变。生命短暂而残酷——即使是位于社会阶级的顶层。然而在这乱世中，却存在野蛮与文明的奇特并存。在常年的瘟疫、饥荒和征战中，西方世界正逐渐苏醒。在那些残留着血腥味的街头巷尾，现代科学、艺术与文学正在兴起，一个被后世称为文艺复兴的新纪元正在到来。在这一切的背后，是两大势力的争夺，他们的历史可以追溯到300多年前的十字军东征时期，又可以向后推进到遥远的未来。

阿萨辛与圣堂武士继续着他们无休止的争斗，其中一方正迎来一名新的战士……



“我们的生存建立在他人的死亡之上。”
——达芬奇

©2009 Ubisoft. All rights reserved.

文艺复兴之城

《刺客信条 II》将舞台从十字军东征时期转移到文艺复兴时期的意大利，用制作人 Sebastien Puel 的话说，这基本上是“从中世纪变为现代”，“那时人们已经开始谈论银行业、艺术和新思维。在短短的时间里，很多的小城市中发生了众多的事件。”如今很多人对那个时期的印象停留在各种艺术品上，例如达芬奇的蒙娜丽莎、米开朗基罗的大卫雕像，人们几乎彻底忘记了那是一个充满动乱的时代。而育碧蒙特利尔工作室正在为世人重现那个时代血腥的一面。



■本作将会有很多乡村场景，发生在其中的任务并不比城市关卡少。



■游戏中出现的很多地标性建筑保留至今。

意大利的城邦群将成为本作全新的舞台，互相连通的水路和威尼斯的运河将成为阴谋与刺杀的新背景，佛罗伦萨的标志性建筑将成为你攀爬与跳跃的新目标。“我们选择这个背景的其中一个原因，是看中了那些迷人的城市。佛罗伦萨与威尼斯是全球最受欢迎的旅游城市，它们对很多人来说是一个奇迹。”Puel 说。本作创意指导 Patrice Desilets 表示，虽然本作将以意大利的多座城市为舞台，但不再像前作那样给人以各城市互相独立的感觉，这是一些互相连接的城市，很多任务会从一个城市前往另一个城市。每一座城市周边都有一些乡村建筑，任务内容、剧情发展和隐藏的秘密将会把城市与乡村完美地衔接起来。根据历史记录，这段时期的很多意大利城市将他们的军事与政治势力深入到广阔的乡村，控制了很多小型乡村与城镇，以进一步发展其中心城市。除了一些名胜古迹外，那时的意大利与如今截然不同。

实景大对照

照片 圣马可大教堂 截图





照片 大运河 截图





照片 小运河 截图





照片 里亚托桥 截图





育碧将开发团队的主力成员派到意大利进行了深入的考察，他们用了几个星期的时间对保留至今的名胜进行研究和考证，在威尼斯、佛罗伦萨、托斯卡纳和罗马一边旅行一边调查。他们总共拍摄了 1 万张照片，其中包括很多历史细节，他们希望建造有史以来最真实的文艺复兴时期的意大利。

贵族刺客



游戏从 1476 年开始，与前作中十字军东征的圣地有着截然不同的时代氛围，而更令人惊讶的是，育碧为前作打造了埃泰尔这个标志性形象后，在续作中却将其弃之不顾。在这个新的时代里，育碧创造了一个新的刺客英雄。不过对前作剧情有所了解的玩家都知道，即使主角不同，在他们的身体中都流淌着相同的血缘。在近未来，一位叫 Desmond 的男子被迫参与了基因记忆实验，通过其遗传基因中保存的记忆回到埃泰尔的时代。但在前作的剧情发展中，留下了很多未解之谜。根据埃泰尔时代里找到的各种古器物的线索，Desmond 在实验室墙壁后找到了隐藏的信息，然而却没有对此作出进一步解释。在本作中，将会通过寻找另一名祖先的记忆揭开谜底。

Ezio Auditore de Firenze 是佛罗伦萨的一位贵族，与他的祖先埃泰尔有着截然不同的显赫背景，至于埃泰尔的后人如何辗转到意大利，又如何成为了当地的贵族，这可能会在游戏中逐渐说明。Ezio 自幼在尊贵富足的环境中成长，不过并非人们印象中的贵族纨绔子弟。那个时代的很多贵族自幼就被传授剑技、诗歌和书画，Ezio 因此也有一身过硬的战斗能力。与当时佛罗伦萨的大多数贵族一样，Auditore 家族与其他家族形成了联盟，在社会阶层中不断向上爬，在此过程中自然也树敌无数。一场剧变让 Ezio 从贵族变成了刺客，从此孤家寡人踏上了复仇之路，他的目标是刺杀文艺复兴时期最显赫的家族首脑们。



■本作加入了昼夜循环系统，给玩家带来时间流逝的感觉。

文艺复兴名人谱

与前作一样，《刺客信条 II》中将会出现相应历史时期里真实存在的名人，其中最著名的当属达芬奇。达芬奇是一位天才，不仅是画家和雕塑家，也是一位工程师和科学家。在本作中，达芬奇是 Auditore 家族的盟友，是 Ezio 的挚交。达芬奇与 Ezio 的关系，就像 Q 博士之于 007，他为 Ezio 设计了各种精巧的装置，最重要的自然是双手的腕刃。

尼科洛·马基雅维里的名著《君主论》充满愤世嫉俗的政治思想，鼓励用欺骗与圆滑的政治手段击败对手。这位佛罗伦萨政治活动家在游戏后期也将成为 Ezio 的盟友，他将会向 Ezio 传授他的战术——这将会是本作的一个新系统，目前详情未明。

卡特琳娜·丝佛札的一生中充满背叛与复仇，是文艺复兴时期最具魅力的女性之一。她和她的孩子曾因谋杀丈夫而被捕，在这起事件中逃脱后，她流亡到附近的一个要塞。在那里，她爬上城墙，威胁说如果不让她回国就摔死自己的孩子。卡特琳娜掀开裙子，让裙底风光被围观者尽览无遗，接着喊道：“我什么事都做得出来！”这起事件以及这位奇女子的狂放生涯都会在本作中详细描述。

当时的政坛名人伦佐·德·梅第奇当然也不可能缺席，他在一次匪夷所思的刺杀事件中幸存，后来也成为 Ezio 的盟友。梅第奇是现代银行制度的缔造者之一，他与 Ezio 的结盟想必也会给本作带来新游戏要素。另外，在本作所处时期掌权的教皇亚历山大六世肯定也会出现。





■被敌人追击时跳入水中是最好的选择。

藏匿运河之中

Ezio 的装束虽然与前作中的埃泰尔有很多相似之处，但二者的能力却截然不同。由于威尼斯是本作的主要舞台之一，如果 Ezio 还像埃泰尔一样是个旱鸭子，那游戏简直将无法进行。Ezio 可以从城市中的任何一个屋顶、街道或桥梁上纵身跃入水中，对他来说，沿着威尼斯的水路前进与在地面上行走一样得心应手。与前作中的草垛一样，运河成为 Ezio 绝佳的藏身之处，本作的一个新刺杀招式就是将站在水边的士兵拖入水中溺死。即使是在奔跑和攀爬时，Ezio 也有很多新技能。高速追逐战是前作最具乐趣的系统之一，为了将该系统进一步强化，让玩家在奔跑的过程中有更流畅的感觉，本作会对最佳奔跑路线有一些明显的提示，当你被敌兵紧追不舍时，只要朝着有白布标示的路线奔跑即可。就像前作中暗示跳跃点的白鸽一样，白布将成为本作主要的提示性标志。

本作的攀爬系统也经过重新设计，增加了新的跳跃和抓握动作，即使是在一些看起来完全垂直的表面也可以轻易攀爬跳跃。使用这些新技能躲过了追逐者后，Ezio 可以像埃泰尔一样神不知鬼不觉地混入人群。



■在水中潜行靠近敌人，这种新能力让本作的战术性大增。

双腕刃

本作采用了名声系统，会影响到敌人和普通民众对 Ezio 的反应。如果 Ezio 与敌人打斗或刺杀目标时被发现，他的“恶名”值就会提升，人们就会对他更加怀疑与警惕。Desilets 说：“在同一个城市中，你可以籍籍无名，也可以臭名昭著。如果臭名昭著，将会有新任务出现，例如你可能会被要求刺杀目击者、贿赂那些谈论你的人，或者撕掉贴满大街小巷的 Ezio 通缉令。这样就可以将恶名值降到零，就不会再引起警卫的注意。”

本作最大的创新之处是 Ezio 的战斗能力。与前作一样，战斗的要点仍然是仔细观察敌人的举动进行躲避和反击。与埃泰尔不同之处在于，你可以按键夺走敌人的武器，然后用该武器战斗。本作中每一种武器都有其专属的必杀技，按住攻击键就可以发动，比如使用长枪时，可以强力挥舞一圈将周围整片敌人撂倒在地。即使是徒手战斗，也有一些不是很光彩，但非常有效的招式，例如迅速俯冲向前，从地上抓一把尘土撒向敌人的眼睛。Puel 表示，除了隐藏的腕刃和飞刀外，Ezio 并不是时刻携带武器，因此要更善于徒手作战。

作为前作标志性元素之一的腕刃依然是本作的主要武器，而这次 Ezio 的腕刃是由他的朋友设计的更为精巧的装置——此人正是达芬奇。Ezio 有两把腕刃，在激烈的战斗中可同时击毙两名对手。



■ Ezio 可以挥舞游戏中出现的任何武器，而不同的敌人类型对于各种攻击的反应也各不相同。



■将会在本作中出现的一些武器。



■在刺杀前不需要选择隐藏的腕刃——当对方没有发现你的时候，Ezio 就会自动使用腕刃。

200余种独特任务

前作开发完成后，《刺客信条》团队花了几个月的时间收集玩家和媒体的评论意见。玩家最不满的地方是任务太单调，因此增加任务的多样性是续作的主要目标。前作中每个任务的流程几乎都一样，接受任务、调查目标、汇报情况、刺杀目标然后逃之夭夭，随着游戏的进行，这种公式化的流程越发让人觉得重复无聊。《刺客信条Ⅱ》打破了这种死板的任务公式，将会通过各种暗示和线索让玩家在城市中摸索，前往乡村，完成不断变化的目标。本作共有 16 种任务类型总共约 200 个任务等待玩家，Desllets 表示他们借鉴了《GTA》的设计特点，玩家在每个任务中都会有不同的感受，而且各个任务互相关联，不会有明显的界限。可供玩家收集的也不仅是旗帜，制作人保证将会带给玩家"更值得花时间收集的物品"，在游戏中的各种隐藏地点得到雕像、金币等物品，将会给予玩家实实在在的好处。



240人豪华团队打造





由于前作创造了超过 600 万套的惊人销售成绩，因此在这款续作中，育碧投入了多达 240 人的庞大团队。可惜的是，美女制作人婕德・雷蒙德这次没有参与续作的开发。

与前作一样，为了保证历史的真实性，育碧邀请了圣母大学的历史学家担任本作的顾问，历史上的很多真实事件将会在本作中重现。育碧将游戏中的家族争斗与现代意大利的黑帮之争做对比，例如游戏中出现的帕兹家族刺杀梅第奇事件就是在历史中真实存在，同时也很有黑手党感觉的事件。在血腥的巷战中，梅第奇的兄弟成了替死鬼，后来梅第奇与同盟在反击中剿灭了帕兹家族。而在这些家族争斗之外，圣堂武士与阿萨辛这两大势力的争斗仍然是暗藏的主线。

新时代，新敌人

前作中的战斗非常单调，多数敌人的战斗和移动几乎都一样，而本作会出现大量新敌人类型。有三类普通民兵的战斗特点与前作相似，而新增的精英士兵会让战斗充满变数。敏捷的短刀兵奔跑速度快，将会是 Ezio 最难甩掉的敌人；魁梧的重装兵一手持剑、一手持斧，在近距离战斗时战斗力惊人；持戟士兵对周围环境非常敏感，会侦查隐蔽角落，用他的长戟乱戳，如果碰到他们将很难藏身。

达芬奇的飞行器



要提高任务多样性，就要在游戏中时刻为玩家带来意想不到的东西。本作最异想天开的可能就是达芬奇设计的飞行器。达芬奇曾经在其笔记本中画下了飞行器的草图，而根据这些草图设计的飞行器将会在本作中登场。游戏中的某处，一位极具影响力的盟友即将被刺杀，要救他就要进入佛罗伦萨最牢不可破的公爵府。这时 Ezio 就要使用达芬奇设计的飞行器，达芬奇会在地面燃烧火焰制造热气流，让飞行器保持浮空状态。



▲玩家可以在偏僻的角落刺杀目标，但更加聪明的敌人将会搜索每个偏僻角落。



将水晶融于身体之中，
便可以自由操纵魔力；
这样的能力可以超越他人，
也能够伤害他人。
——水晶传递者，
到底他们是世界的救世主，
还是不幸地受到诅咒的人？

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS

一切就都交给我吧！

■雷尔的自信让他拥有面对任何困难都绝不退却的精神。

文 九兵卫 美编 木仙

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	Square Enix	动作角色扮演
Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers	日版
	发售日未定 1人	价格未定
	无对应周边	

《水晶编年史》在整个“《FF》系列”中俨然已经成为了一个重要的组成部分，继今年初的《时之回声》之后，一部为Wii量身定做的新作正式与广大玩家见面。本作不但在画面和系统上完全以次世代家用机的高标准进行制作，我们还可以看到游戏在操作方式上增加了对应Wii手柄的独特体感控制，相信游戏发售后一定能给玩家带来全新的游戏体验。

雷尔 Layle

雷尔是一名可以自由操纵引力的水晶传递者，右脸上水晶化的疤痕是他最大的外貌特征。雷尔遇事沉稳镇定，比起过程更追求结果也是他一贯坚持的原则。追查干扰自己工作的神秘尤库族人，一方面既是任务，另一方面也是为解开自己心中的疑惑。

“《水晶编年史》系列”新主角登场！

故事 Story



▲护卫飞空艇的任务在雷尔看来是一件很轻松的事。



▶神秘的尤库族似乎有一件重要的事情想去完成。

莉尔迪族集合了全国的技术，建造了一艘以过世的王妃“阿雷克西斯2世”命名的飞空艇。就在这艘用于民用飞空艇的处女航行纪念典礼上，国王突然病倒，作为一名水晶传递者的雷尔临时接过了护卫阿雷克西斯的任务。

看似波澜不惊的委托就在任务即将完成时出现了新的变数，本该于这个时代消失的尤库族人率领着魔物突然降临在飞空艇的甲板上。这场意外的相遇到底会给雷尔甚至整个世界带来怎样的影响，在游戏中我们将得到答案。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights reserved.

世界观 World

魔晶机关





■魔晶石是阿雷克西斯号的动力来源。

莉尔迪族多年来一直在研究尤库族受到破坏的水晶，并专门成立了从水晶中提取能量的“魔晶机关”。由于在莉尔迪族的文明中，接触水晶是受到禁忌的，所以王国给这项研究挂上了“魔晶石”的名字以掩人耳目。

是水晶赐予了我力量





■阿米达特里昂对雷尔的追问不屑一顾。

莉尔迪族王都



在本作的设定中，莉尔迪王国是世界中惟一的国家。曾经以武力著称的莉尔迪族，现在则受魔晶机关的影响，也掌握了凌驾于其他种族的高超技术实力。整个国家政治与经济中心的王都，因为国王的意外病倒而陷入不安，目前暂时由公主阿尔缇娅在维持着元老院和议会的正常运作。



▲飞空梭在王都往来穿梭，这也是莉尔迪族繁荣的象征。

阿米达特里昂 Amidatelion

原本在暗中活跃，现在却不知因为何种原因而闯入雷尔生活的尤库族。关于他的真实身分以及行动目的，一切都是谜。不过通过他和雷尔的战斗可以确定的是，阿米达特里昂同样拥有着水晶的力量，其来历一定非同小可。

▶看上去很酷的特殊能力有时也让雷尔很受女性的欢迎。



动作 Action

身体的一部分发生水晶化的人便被叫做“水晶传递者”。存在极少的水晶传递者与普通人的区别不仅仅只在身体特征方面，更重要的是他们拥有与众不同的魔法能力。虽然由于另类与怪异经常受到其他人的排斥与讨厌，但我们的主角身为水晶传递者却毫不在乎别人的眼光，总是使用引力来解决生活中遇到的麻烦。



◀不同的水晶传递者的能力是各不相同的。

利用引力解谜

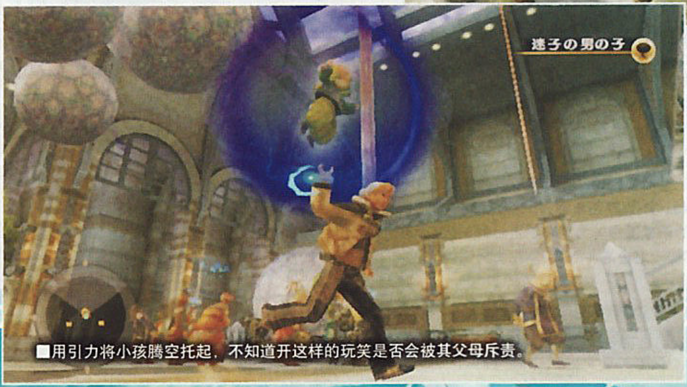
“隔空取物”以及改变物体的运动状态，这是雷尔利用引力能做的两件最基本的事情。虽然听起来有点不可思议，但平时使用起来还是很方便的，比如用它来帮助别人或者开一些无关轻重的玩笑等等。



■在人群中玩得太过分的话，卫兵也会找雷尔算账。



■从峭壁上利用引力进行侧移时，会让人联想到忍者的飞檐走壁。



■用引力将小孩腾空托起，不知道开这样的玩笑是否会被其父母斥责。

不过，这项能力最大的作用是在各种迷宫中帮助主角进行冒险。我们可以用引力抓住一些场景中的支撑物，这样就能攀爬到很高地方。在一些狭窄或者有障碍物的场景中，主角也需要利用这项能力才能顺利穿越。



▲很多动作游戏中都能看到的悬挂跳跃，在本作中我们也可以轻松实现。

即使付出生命也要保护好国家







◀▲阿尔缇娅身穿便装离开宫殿，并在王都的街道中和雷尔相遇。

阿尔缇娅 Althea

莉尔迪王国的公主。由于母亲去世，而父亲又罹患重病卧床不起，阿尔缇娅毅然选择了牺牲自我来保护整个莉尔迪族王国的和平与安定。善良而又平易近人的性格，让阿尔缇娅深受国民的支持与爱戴。

战斗 Battle

在游戏中与场景中的敌人接触后，玩家能够采用多种多样的战斗方式，最特别的自然是引力这一能力的灵活运用了。除了用引力改变敌人的动作或者翻转自己的身体进行回避以外，我们还可以用引力将敌人举起并砸向其他的敌人，这样可以达到事半功倍的效果。





▲用引力将敌人捕捉到自己的身边，这也会使用到双截棍手柄的独特操作方式。

◀不同的敌人捕捉时的动作各不相同，引力的利用也受重量和距离限制。



▲在以寡敌众的情况下，让敌人本身成为自己的战斗武器是最划算的战斗方式。



■“《FF》系列”经典的火球怪就像是一个天然的炸药桶，将它丢到敌人中间会发生什么呢？

注目！NPC、敌人之间的超强互动

看了前面的动作介绍，如果你以为这些情景只是游戏的过场动画那就大错特错了。这些都是玩家在场景中移动以及战斗时实时发生的，NPC是灵活的，而敌人之间也有各种有意思的生态习性。玩家做出的举动不同，NPC以及敌人的反应都会有不同的变化。超强互动会令游戏的过程变得更为真实且有趣，这样的创新无疑让习惯了传统日式动作角色扮演游戏的玩家感到非常兴奋，让我们期待游戏的早日发售吧！





▲受到敌人攻击后倒在地上装死，敌人会跳起庆祝的舞蹈。

▶对场景中的NPC开玩笑的同时，也会引来其他行人的驻足围观。

战场上的败者是没有发言权的





▲杰格朗对身为水晶传递者的雷尔似乎并没有什么好感。



杰格朗 Jegran

莉尔迪王国军参谋长。有着和莉尔迪族不相匹配的强壮体魄。杰格朗不单单是一名武将，他也负责魔晶机关的管理工作。为了守护自己的王国和军队，杰格朗发誓一定会战斗到底，哪怕要对面再大的困难也绝不退缩。

展开最美丽的女战士对决！

文 九兵卫 美编 木仙



Story

在以剑与魔法为主导的古代大陆有着这样的传统：一场名为“女皇之刃”的对战比赛，可以选拔出这个大陆上最强大、最美貌的女皇。为了获得这一至高无上的荣耀，来自世界各地的女战士们也踏上了各自的冒险征程。不过在这看似平稳的宁静背后，影响着世界的混沌之力也开始暗中蠢动……

《女皇之刃》原作是一款卡片对战游戏，近年来人气一直很旺，周边的推出速度更是令人惊叹。这不，前段时间TV动画版刚刚开播，PSP版游戏的发售就立刻提上了议程。本作的声优和人设依然堪称华丽，采用策略游戏的战斗方式也很值得一玩。下面就先看看游戏的具体情报吧！

女皇之刃 螺旋混沌	NBGI	策略角色扮演
PSP クイーンズブレイド スパイラルカオス		日版
预定2009年冬季发售	1人	价格未定
无对应周边		

战斗概要

游戏的类型属于策略角色扮演，整体有些类似《超级机器人大战》。每一个关卡中，玩家需要先对自己的阵型进行合理配置。与敌人接触后会有剧情对话，安排好作战指令后就可以进入战斗部分；在能力方面，玩家的攻击行动需要消耗AP点数，各种招式的命中率不同，而发动攻击或者受到攻击还可以积蓄斗气值……相信经常玩策略游戏的玩家都非常熟悉这些。



▲在角色的状态栏中，我们可以很清楚地从中间的人像中看到铠甲的破坏程度。



▼除了近距离的贴身战，游戏中同样存在擅长远程攻击的角色。

援护攻击

游戏中的各个角色之间存在好感度的设定，玩家需要在平时的对话中有针对性地提高。好感度所带来的直接作用就是，两名角色之间发动的援护攻击的可能性会大大提升。在对付一些BOSS或者强力敌人时，援护攻击还是非常重要的，游戏中千万不要忽视。



▲利用援护攻击可以一口气击垮敌人的防御。

破铠系统

为了抓住玩家的视线，本作还专门加入了独特的“破铠系统”。游戏中角色的攻击点将分为头、胸、腰、腕、脚这5个部分。对其中的一点集中发动物理或者魔法攻击的话，玩家就可以将对手该部位的铠甲予以破坏。铠甲遭到破坏后，对手在没有装备防御的情况下就会受到比平时高很多的伤害值。这也是本作一个最重要的战斗窍门。



▲角色被破铠后的状态会在画面中如实地被反映出来。

出色的音画效果

看过TV动画版的玩家应该知道，本作的声优阵容极为强大。而PSP版游戏里，各个人物同样由原班声优倾力演绎，从剧情对话到战斗语音，游戏全部厚道地予以收录。很多人所关心的战斗演出效果，素质也令人满意。至于不同部位的破铠镜头，那就自然更不用多说，邪恶的镜头特写会大大激发男性玩家的游戏动力。



▲破铠系统的邪恶镜头颇具杀伤力。



流浪的战士 蕾娜

武器 剑
人设 久行宏和
声优 川澄绫子

抛开家族继承人的身分、和义贼莉丝蒂一起踏上流浪之路的邦斯伯爵次女。为了锻炼自己的能力并找寻生活的意义，她毅然参加了女皇之刃的比赛。



光明的天使 娜娜艾尔

武器 念动军刀
人设 空中幼彩
声优 平野绫

天界的问题天使。由于自己的任性与胡闹而被天使长派遣到地面参加女皇之刃。娜娜艾尔有着高高在上的自尊心，对地面的生物不屑一顾，所以也很容易被激怒。



武者巫女 巴

武器 武士刀
人设 えいわ
声优 能登麻美子

为了守护东方的岛国日之本而挺身而出的武者巫女。在生活的神社遭到侵略者攻击之后，弥留之际的主祭托付她越过西方的大海，去大陆参加女皇之刃的比赛。



见习的战士 柯特

原创角色

武器 双剑
人设 ぽよよんろっく
声优 斋藤桃子

听说女皇之刃比赛的传言后慕名而来的见习战士，实力非常弱。厌烦了家中的百般呵护的柯特，为了书写自己英雄故事而大胆地离开家门，这和她不服输的性格也不无关系。



柯特的守护者 约翰

原创角色

武器 法杖
人设 ぽよよんろっく
声优 神谷浩史

虽然看上去很正经，但是经常喜欢幻想一些事情的男孩。因为受到柯特父母的托付，所以他也像哥哥一样保护着柯特。但话说回来，胆小的约翰在遇到危险时却不是很可靠。

©2009 HobbyJAPAN/QUEEN'S BLADE PARTNERS ©2009 NBGI

Dance Dance Revolution UNIVERSE 3 中文曲特别版

劲舞革命宇宙3 中文曲特别版	Konami	音乐
X360 Dance Dance Revolution Universe 3 中文曲特别版		中国台湾版
2009年5月7日	1-4人	69美元
对应游戏专用跳舞毯控制器。		对应玩家年龄：全年龄

附带中文歌曲的“《劲舞革命》系列”作品第一次登陆家用机，对于国内玩家来说是非常棒的消息，想象一下，在炎热的夏天，足不出户，打开家中的空调，在凉爽的室内就可以听着熟悉的中文歌曲，玩着最棒的跳舞游戏，实在是一件美事！

文 雷电 美编 anubis

新闻资讯 前线狙击

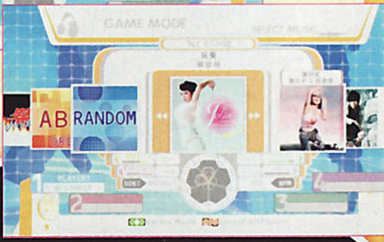
劲歌热舞一次让你玩个够！

游戏中的曲目数量非常足，超过80首的歌曲总数非常超值，其中除了本《中文曲特别版》最新追加的20首中文歌曲外，其他的仍旧是英文歌曲。即便只有20几首中文歌，但其阵容也足够喜欢流行音乐的朋友们兴奋一段时间了。

- 大陆歌手：胡彦斌、花儿乐队
- 香港歌手：容祖儿、谢霆锋、Twins、关智斌、吴浩康、泳儿
- 台湾歌手：蔡依林、萧亚轩、张惠妹、黄立行、棒棒堂、B.A.D.







超值套装让你体验完整的乐趣

《中文曲特别版》将于5月7日发售，同捆版附带X360专用的《劲舞革命》跳舞毯。游戏是传统的节奏型音乐游戏，跳舞毯的玩法大家应该也比较熟悉。跳舞毯分为九个格子，中心的圆圈是玩家站立的位置，前、后、左、右四个键对应游戏中的NOTE（音符指示光标），当NOTE与游戏画面最上方的标志重合时踩下相应的按键完成音符并获得分数，系统会根据踩下的时机判断玩家的准确度，并给出评价，错误的话会降低最上方的“劲舞度”，耗光的话游戏就会失败。成功过关可以继续游戏并开启隐藏的曲目。另外，跳舞毯上还有A、B、X、Y四个功能键和START、BACK键，可以直接在跳舞毯上完成游戏中的各种功能操作。





▲游戏画面一如既往，色彩鲜艳、效果华丽。

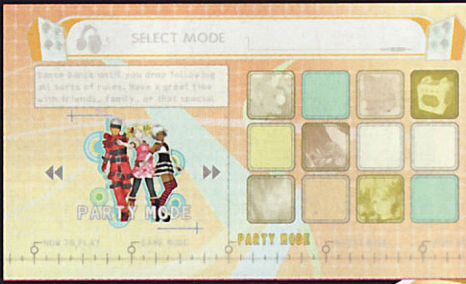


◀这是“棒棒堂”的一首歌，画面中的好像是火影忍者……

注：没有跳舞毯也可以用手柄进行游戏，但是会失去一定的游戏乐趣。

十周年诚意之作

游戏原版《劲舞革命宇宙3》于2008年10月14日发售，是作为“《劲舞革命》系列”诞生十周年的纪念作品发售的，游戏模式相当丰富：游戏模式“GAME MODE”、派对模式“PARTY MODE”、锻炼模式“WORKOUT MODE”、练习模式“TRAINING MODE”、编辑模式“EDIT MODE”、DJ模式“DJ MODE”和任务模式“QUEST MODE”。下面介绍一下本作中的新模式。



任务模式 QUEST MODE

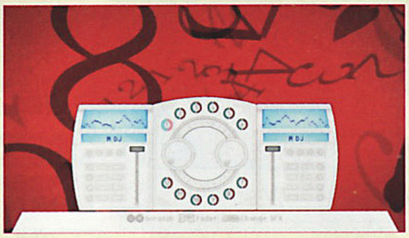




这个模式中，玩家将能够创造出完全属于自己的角色，系统内设了400个以上的可设定元素，包括自由变更的容貌和肤色，任意搭配的发型及服饰，玩家可以创建出独具特色的形象。之后，玩家将扮演这个生活在“劲舞城（Dance Dance City）”中的舞者，不断向其他街头舞者挑战，赢得荣誉。游戏中的任务分为几个难度，可以选择适合自己的难度进行游戏。另外，任务还附有一些特殊条例，如果不小心做出了禁止的动作，挑战会直接失败，这可是对玩家眼脚并用能力的一大考验！

DJ模式 DJ MODE

DJ模式中玩家可以根据自己的喜好为音乐配上特殊的效果，也就是打碟，在享受游戏本身的乐趣同时还能尝试一下靠自己的创意制作出的音乐。



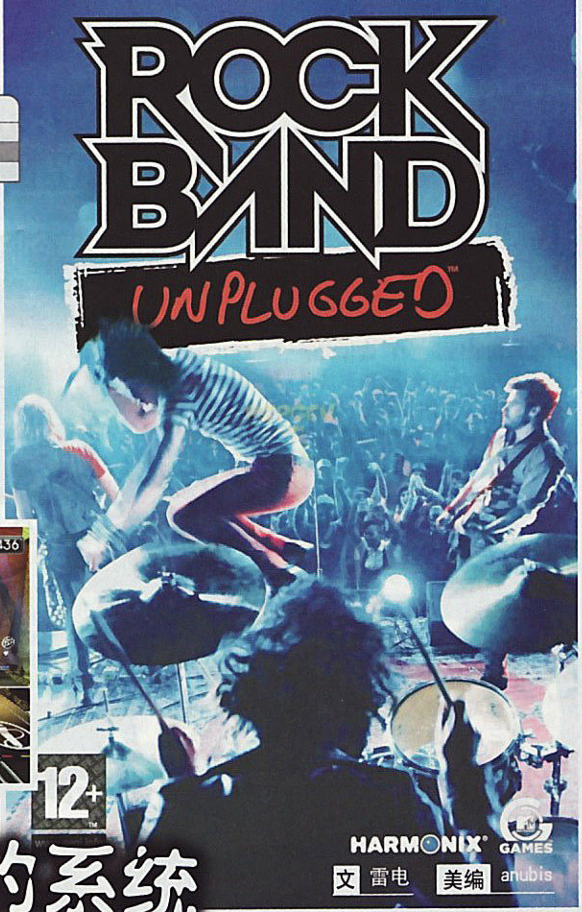
◀DJ的机器，用它来创造你自己的音乐吧！

©2008 Konami Digital Entertainment Limited



摇滚乐队 不插电	MTV Games/Harmonix&Backbone		音乐
PSP	Rock Band Unplugged		美版
	2009年6月9日	1人	39.99美元
	无对应周边		

《摇滚乐队》将主唱、吉他、贝斯、鼓完美融合，充满激情的摇滚乐是绝对的主题，控制器就是连接你和音乐的桥梁。系列新作《不插电》却放弃了控制器，“不插电”原意为拔掉电源插头，多指放弃电声乐队的电子音响效果，尽量使用原声乐器，并以此获得原始朴实的音乐。而在本作中，“不插电”象征着放弃外设控制器，重新回归原始音乐游戏的乐趣。



文 雷电　美编 anubis

当摇滚乐队遇见振幅

Harmonix 是个有灵性的制作小组，虽然可以说是 Konami 给了现在的音乐游戏最基础的形态，但是 Harmonix 成功地将节奏音乐游戏与实际的音乐演奏结合在一起。Harmonix 制作了 PS2 上的两款“另类”音乐游戏《频率（Frequency）》和《振幅（Amplitude）》，之后在开创了《吉他英雄》和《摇滚乐队》两个品牌之后，最新作《摇滚乐队 不插电》将是回归 Harmonix 原点的作品，一款《振幅》玩法的《摇滚乐队》！





■四种乐器的音轨分开演奏，完美完成一小节后该音轨进入自动演奏状态。



■游戏也提供了只演奏单个乐器的模式

回归原点的系统

不能联机，没有外设，并不代表本作会“不好玩”。

你没有那些为了便携而制作成可以装进口袋大小的乐器控制器，它们并不见得会非常舒服，你只要带着一台 PSP 主机，就等于带上了整个乐队。《不插电》继承了家用机版《摇滚乐队》的画面效果、选曲风格和游戏构架，核心的游戏方式继承自《振幅》。

游戏中每首歌被分为四个音轨，游戏画面中从左至右依次代表贝斯、鼓、主唱和吉他。每一个音轨上都排列着与对应乐器吻合的 NOTE，游戏开始的时候是没有这四轨的声音的，玩家可以选择任意一个音轨开始演奏，当 NOTE 与屏幕下放标记重合时按下相应按键（左、右、三角或者圆圈），该乐器的旋律便会响起，当完美完成该轨中的一个小节后（前后有横条区分），该轨对应的乐器便可以在一段时间内自动演奏，谱面上的 NOTE 也全部消失。这时玩家要按 L 或 R 键转到其他音轨上。目标当然是让整个乐队都开始演奏，只有你的技巧合格，各个乐器才会配合融洽。

左侧的竖条上有各个乐器的图标，当没有自动演奏的音轨上 MISS NOTE 的时候，对应的图标会慢慢下降，任何一个乐器降到低都会 GAME OVER。

每个音轨上只有 4 个键，不过不要高兴得太早，可别忘了一共有 4 条音轨！最高难度是会让人抓狂的！如果你是音乐游戏苦手也不要紧，本作提供了单独演奏一种乐器的模式供您练习。



▲游戏继承了家用机版的各种特色，自然少不了自创个性十足的“Rocker”这一环节！



▲高难度下4条音轨上密密麻麻的NOTE让技巧纯属的玩家也措手不及，好的策略至关重要。

Rock,baby,Rock!

游戏的本体中附带了 41 首歌，其中 9 首是《摇滚乐队》系列”首次收入的曲目，其他曲目都是从系列作品中精挑细选出来的。虽然并非都是新歌，但是分轨演奏使得每首歌在新作中的感觉都与过去的版本有着完全不同的感受。

游戏发售的第一天，玩家就可以通过游戏中的网络下载程序到网络商店下载 10 首歌曲到你的 PSP 里，官方还保证日后会有非常丰富的下载内容。

先看看已经确定受入游戏的曲目吧，可以说都是大牌乐队！如此的阵容，我们还能要求什么？

Jackson 5	《ABC》 *
AFI	《Miss Murder》 *
Audioslave	《Gasoline》 *
Black Tide	《Show Me the Way》 *
Freezepop	《Less Talk More Rokk》 *
Tenacious D	《Rock Your Socks》 *
3 Doors Down	《Kryptonite》 *
Alice in Chains	《Would? 》 *
Blink 182	《What's My Age Again》 *
The Killers	《Mr. Brightside》
Queens of the Stone Age	《3's and 7's》
System of a Down	《Chop Suey!》
Judas Priest	《Painkiller》
Nine Inch Nails	《The Perfect Drug》
Nirvana	《Drain You》
Weezer	《Buddy Holly》
Bon Jovi	《Livin' on a Prayer》
The Police	《Message in a Bottle》
Kansas	《Carry on Wayward Son》
The Who	《Pinball Wizard》

注：带*的曲目为《不插电》首次收入游戏中的曲目。

有爱的玩家注意了！

本作的 PSP 同捆版非常超值，同捆的东西除了主机外还有一张 4GB 的记忆棒和一张《摇滚学校（School of Rock）》的 UMD 电影！售价为 199.99 美元！



©2007-2009 Harmonix Music Systems, Inc. All Rights Reserved.

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期的短波主打“续作风暴”，除了《瓦尔哈拉骑士 精灵传说》和《闪电十一人2 威胁的侵略者》这两款很长时间没有放出新信息的作品外，几款首次在杂志中亮相的续作中《九十九夜Ⅱ》也再次引起了X360玩家的关注，让人不禁期待起这款“类无双”作品在画面以外能带给我们的全新震撼。

2008年PSP在北美陷入历史最低谷，在全年的游戏销量榜中，只有一款游戏进入TOP50。今年SCEA将率领第三方打造PSP自发售以来最狂热的大作潮，希望将PSP在日本的强劲势头带到美国，近期相信还会有大批PSP大牌新作陆续公开！

瓦尔哈拉骑士 精灵传说

Wii ■ヴァルハラナイツ エルダールサーガ ■日版
动作角色扮演 ■MMV ■预定2009年夏季发售

[文：晴天]

创造属于你的世代传奇

本来上一期才为大家介绍了系列即将在PSP上推出的资料片，不料近期随着官方放出的最新信息，系列首款家用机作品的全貌也开始慢慢浮出水面。在保留系列作品“自定义人物系统”的基础上，这次的家用机版主要将故事延伸到了主角及子女两代人，战斗时也不再需要切换画面，而是直接在地图上展开，从画面绚丽度和游戏内容的丰富程度上来说达到了系列之最。

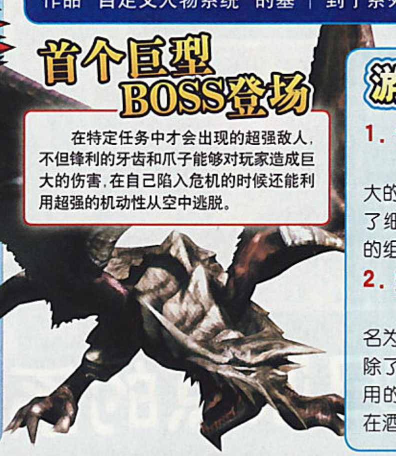


男主人公

父母自小被魔物杀害，并一直依靠自己的力量四处漂泊的青年，为了寻找能够实现自己愿望的力量而加入了“冒险者”的行列。

女主人公

封闭内心，不愿与外界交流的女性。由于生下来就拥有过人的魔力，所以精灵族人一直把她当作养女培养成“伟大的魔法师”。



首个巨型BOSS登场

在特定任务中才会出现的超强敌人，不但锋利的牙齿和爪子能够对玩家造成巨大的伤害，在自己陷入危机的时候还能利用超强的机动性从空中逃脱。

游戏的基本流程

1. 创建角色

和PSP版相比，家用机版最大的优势就是将角色自定义进行了细化，光是脸型、发型、装饰品的组合就达到了10万种以上。

2. 整装待发

男主角最初到达的地点就是名为“维斯特利亚”的人类据点，除了在商店中给自己配上一套实用的装备外，在公会接受任务和在酒场雇佣佣兵都是不可或缺的环节。

3. 迷宫探险

游戏中的迷宫场景都设计得非常有特色，而且随着时间的变化，清晨和夜晚出现的敌人似乎也会发生很大的变化，你有把握完成每个探索任务吗？

4. 联机同乐

如果玩家觉得一个人推进主线剧情有点单调，那么利用Wi-Fi功能还能搜索其他在玩本作的玩家一起组队战斗，挑战联机模式下才会出现的特定任务和强大BOSS。

九十九夜Ⅱ

X360 ■ナインティナイン・ナイツⅡ ■日版
动作 ■Q Entertainment ■预定2009年内发售

暗夜无双，百日狂飙

由前SEGA著名游戏制作人水口哲也挂名制作的《九十九夜》于2006年登场，尽管游戏塑造出了前所未有的宏大场面，但游戏的其他方面可谓一塌糊涂。经过三年的蛰伏之后，2代终于出现在玩家面前。不知经过前作的“洗礼”之后，本作能否浴火重生呢？



主人公

塞菲雅 セフィア

圣地オルフェア的公主。她是圣地的继承者，换句话说也就是未来的国王，因此从小身上就背负着沉重的宿命。夜之大军的逼近令圣地遭受了空前的危机，这时塞菲雅勇敢地站了出来。

古连 ゴレン

ゴリアテ国出身的骑士，拥有成为领袖所必需的剑技、指挥能力、决断力等一切必要条件，传说中的超战士。他的过去与率领夜之大军的夜之王有着很大的关联。

夜之大军再临！



▲同屏人数和过去差不多，但杂兵刻画得精细多了。

本作和前作的关系目前尚未得知，不过世界观则明显是一脉相承的。《九十九夜》的世界是一个除了人类，还有哥布林、兽人、翼人、妖精等其他种族的剑与魔法的世界。这些种族之间互有矛盾，还不乏深仇大恨，但在毁灭一切的夜之大军袭来之际，合作是惟一出路。这次公布的两名角色中，古连是人类，塞菲雅是妖精，相信还有更多角色有待公布。

魂玉系统

魂玉系统是游戏的特色之一。在游戏中打倒敌人会出现魂玉，这是发动某些技巧的能量，一些强力的技巧必须有魂玉才能发动。而当魂玉槽蓄满之后就能发动威力极为强大的魂玉闪击。其威力和演出效果都是一等一的。可惜现在连一张实际游戏画面都没有，所以也没有办法分析魂玉系统的进化。



■想必这就是古连的魂玉闪击发动画面。



▶古连的魂玉攻击：召唤十支剑攻击身边的敌人。

新增要素

前作的一大缺点就是游戏变化太少。而在二代中将会加入任务系统，而且任务的数量也不少，如此一来想必会避免游戏成为单纯的割草游戏。另外游戏还加入了地形的要素，在战场上会出现很多大型兵器，玩家要活用地形来破坏或夺取这些兵器，这样会令游戏进程趋向简单。

[文：纱迦]

NDS | 凉宫春日的直列 | 2009年5月28日发售

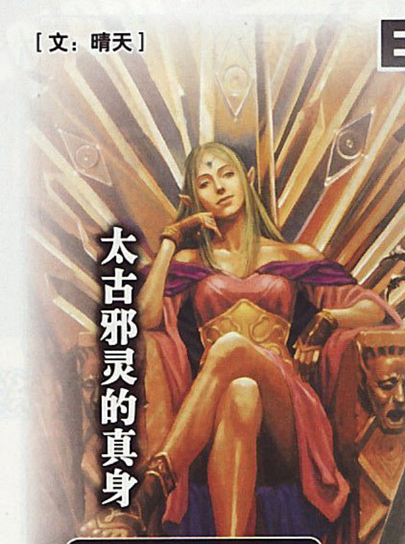
由于游戏的剧情是围绕“学校怪谈 七不思议”而展开，所以玩家需要控制凉宫春日和她的伙伴们利用“凉宫雷达”来发现学校的可疑之处，并在“解决部分”完成各种精心设计的迷你游戏来揭开事件的真相，非常适合对原著角色有偏好，并热衷于侦探类游戏的玩家。

[文：晴天]

Elminage II 双子女神与命运大地

延续巫术传奇的全新冒险

PSP 角色扮演 ■エルミナーシュII 双生の女神と运命の大地 ■日版 ■スターフィッシュ・エスディ ■预定2009年夏季发售



太古邪灵的真身

在和平的大陆上突然出现的妖艳女子，主要目的是为了夺取象征着女神的神器进而控制整个大陆，随身携带的重剑上拥有让人捉摸不透的黑暗力量，如果和游戏的副标题联系起来，难道她就是女神的双子姐妹吗？

在NDS和PS2上相继推出了全新打造的原创作品后，以“《巫术》系列”而闻名业界的STARFISH公司终于决定将“Elminage”系列化，希望凭借自身的创作优势来抢占近几年“仿《巫术》系列”游戏所拥有的庞大市场。而作为公司第一款涉足PSP平台的作品，游戏除了延续1代的故事背景外，主要针对游戏的系统加入了更多值得深入研究的要素，如果你还只是单纯地认为这是一款“以第一人称在3D迷宫中探索的纯角色扮演游戏”，那就大错特错了。

经典的职业系统

既然是脱胎于始祖级游戏的衍生作品，在基础系统上自然也保留了最让玩家称道的职业要素。在游戏的过程中，玩家需要从12大种族的16个职业中挑选出6位背负命运的战士协力战斗，而和1代不同的是，这次制作小组为了保证游戏的平衡性，还对包括忍者在内的部分职业性能进行了调整，因此要组合出更适合在新作中战斗的组合，玩家还是多在实战中进行摸索吧。

职业一览
战士
魔术师
僧侣
盗贼
炼金术士
使用人
司教
猎人
斗士
游乐者
巫师
召唤师
神女
侍
君主
忍者

自定义头像的无限乐趣



▶制作头像利用时下流行的看图软件就能轻松完成，这应该也算是家用机游戏中首次出现类似的设定吧。

对于玩转聊天软件的玩家来说，本作能够支持“自定义头像”的设定多少都会吸引到你的目光。你需要做的只是在电脑上创建好一个48×48像素大小的图标，并拷贝到记忆棒的“PICTURE”目录下，之后在游戏中创建角色时启动该功能，通过USB线就能完美打造一名玩家专属的个性角色，而对于有恶趣味的玩家来说，甚至还可以组成“真人亲友团”、“真人明星团”等非法组织，用与游戏风格“水土不服”的写实派人物展开拯救世界的冒险。

心跳魔女+

NDS 文字冒险 ■どき魔女ぷらす ■日版 ■SNK Playmore ■预定2009年夏季发售

[文：九兵卫]

心跳之旅再次开始！

看到本作的游戏画面后，很多人应该都会觉得眼熟。没错，那个以“触摸”为卖点的《脸红心跳魔女神判》系列”又回来了！新作打着“PLUS（强化）”的标语，加入了新系统、新剧情、新场景和新人物，喜欢这类游戏的你是不是心跳的感觉又回来了呢？

南国小岛的度假之旅



▶既然是海边，各种萌属性的服务镜头自然是少不了的。

本作的故事为全新创作，我们的主角将和前作中的魔女们一起来到风景美妙的南国小岛度过一个愉快的假期。游泳、海滩、合宿，谁不希望给这样的夏天留下一个难忘的回忆呢？

新角色

夏南木荒——一同出现在小岛上的黑肤色少女，对女主角赤香很感兴趣，是个非常粘人的小妹妹。不过对于她出现的理由和目的，主角们倒是还不清楚。



▲赤井对夏南的热情也是完全没辙。

强化的战斗部分

游戏中与敌人遭遇后便会进入指令式的战斗部分。除了加入新的可操作角色以外，新作中还增加了不少全新的魔女技能，演出效果也耳目一新。

新系统

甜蜜交流模式——利用NDS触摸屏来实现的“触摸系统”可以说是前作的最大特色。本次的新作除了保留这一系统之外，还加入了新的“甜蜜交流模式”。在该模式下，玩家可以自由地和女主角进行交流、约会甚至是一些令人心跳的行动。



▲甜蜜交流模式的最大好处就是玩家能用“手”来与女主角进行亲密接触。

贪吃鬼 吃出一个未来

Wii 动作 ■たべモン ■日版 ■NBGI ■预定2009年内发售

当你处在一个到处都是水果和蔬菜的世界里，你最想做的事情是什么呢？没错，那就是“吃”。而以下要为大家介绍的这款游戏，根据制作人的自我描述，正是一款融合了“《吃豆人》和《块魂》系列”经典要素的新形态动作游戏，至于是怎么个“吃法”，还在胡思乱想的你还是赶快往下看吧（笑）！

[文：晴天]



胡椒 糖果

为了传说的宝玉而战



▲别看准备拯救星球的神仙长得猥琐，但只要在游戏中完成他给予的任务就可以获得丰厚的回报。

在遥远的哈拉佩克星球上居住着“以吃为乐”的神秘生物，而某一天本应平静的生活却因为UFO的意外闯入而发生了翻天覆地的变化，甚至连星球上世代相传的“宝玉”也成为了战利品落入了外星人的手中。面对这场星球有史以来最大的危机，在神和众多族人的推举下，胡椒和糖果背负上了所有人的期望开始了“宝玉夺还大作战”，但现在阻挡在它们面前的，正是由外星人通过水果和蔬菜而变化出的怪异敌人。

轻松吃得好

虽然从游戏的画面看起来冒险的场景不但大，而且同屏出现的敌人数量也很多，不过要扫清这些前进道路上的障碍，玩家只需要按下手柄上的A键就能轻松搞定。随着胡椒和糖果吃下的敌人越多，它们的等级也会不断提升并增大自身的体积，这样再遇到之前场景出口的障碍物，利用巨大的身躯将它们吃下就能前往新的区域。

冒险的基本

和以上提到的“《吃豆人》和《块魂》系列”相同，游戏由数量繁多的小关卡组成，随着玩家完成关卡的数量增加，彩虹桥的另一端还会出现新的场景，在扩大我们冒险范围的同时，也能尽快发现外星人的基地，顺利地夺回“传说中的宝玉”。最后要提醒所有玩家的是，每个关卡过关后系统都会根据玩家的表现给出一个评价，如果连续达成高评价的话，说不定还会有意外的惊喜等待着我们哟。



Wii | 光、黑暗公主与征服世界之塔 FFCC | 2009年6月发售

游戏主要借鉴了“《最终幻想 水晶编年史》系列”作品中的种族与职业要素，玩家需要在存放“黑暗水晶”的塔中设置机关和敌人来阻止勇者们破坏水晶，从而达到征服世界的目的，和之前风靡一时的“《勇者别嚣张》系列”一样，都是考验玩家整体规划能力的反传统设定作品。

闪电十一人2 威胁的侵略者

［文：火云］



NDS ■イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ■日版
角色扮演 ■Level-5 ■预定2009年10月1日发售

用你的球技拯救地球吧，少年！

以足球为题材的热血角色扮演游戏《闪电十一人》不仅获得了RPG爱好者的支持，而且也吸引了不少球迷玩家的眼球，今日官方终于公布了续作的发售日，2代将会以对抗外星人组成的强大球队为主题，让玩家过一把拯救地球的瘾，当然，你的武器就是脚下的足球和那颗永不言败的心。接下来就让我们看看2代的几大进化之处。

行动范围大幅度扩大

前作的故事发生在以主角元堂守所属的雷门中学为中心而展开的征战，不过对于喜欢在辽阔地图上冒险的玩家来说小了些。经过全面进化的2代一定能够满足玩家的冒险精神，本作故事舞台则将大大扩张，玩家能够带领球队在日本全国展开巡回比赛。“闪电号列车”就是雷门中学球队出征日本全国的专列，玩家在游戏中可以乘坐该列车在全国各地往返征战。





◀▲樱花绚烂再到冰天雪地，及时同一个季节，南北两端的气候也会呈现出很大的差别。

充满个性的球员数激增



从各地搜罗性格各异的球员加入自己的球队，并将他们培育成为球队的支柱是前作最吸引玩家的系统之一。作为续作自然会大大强化这个要素，本作可收集的同伴将远远超出前作的1000人，除此之外，球员的造型和个性也更加丰富，面对着数以千计的人海，究竟如何才能从中选出最强的阵容，对于玩家来说恐怕将是一件即幸福又痛苦的事情吧。

演出效果更加华丽的必杀技

前作中华丽的必杀技可是有着能够一举扭转败局的作用，在本作不仅球员可以使用的必杀技种类将增加，而且演出时的效果也将更加热血。只有习得了强力必杀技才能在与外星人组成的“爱丽丝学院”的交战中占据上风。



▶发动必杀技后玩家就能够欣赏到热血度满点的动画演出，本作新增的必杀将会挑战你的想像极限。

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士

PS3 ■ロロナのアトリエ～アーランドの錬金術士～ ■日版
角色扮演 ■Gust ■预定2009年6月25日发售

［文：晴天］

守护萝萝娜的男性角色公开

在224期的前线为大家公开了女主人公萝萝娜和初期登场的3名女性同伴后，这次要为大家介绍的同样是生活在艾兰德王国的两位男性角色，虽然他们的身分地位不同，不过却因为各种各样的契机开始和萝萝娜频繁接触，并最终成为值得信赖的同伴。另外最让人欢欣鼓舞的自然是关于战斗系统的详细信息现在也逐渐明了，全面进化的3D战斗绝对会带给所有FANS超越以往的全新体验。



伊克塞尔

年龄	15岁	血型	A型
身高	164cm	兴趣	制作料理

声 立花慎之介

一直寄宿在食堂的年轻人，虽然目前只是“实习”的身分，不过由于店主暂时不在店里，所以接待客人，制作料理都是他自己一手包办。最大的愿望是成为世界第一的料理达人，因此在得知科蒂莉娅和萝萝娜准备外出探险时，便要求两人带自己同行，让自己用双眼去发现村庄之外存在的新鲜食材。战斗中伊克塞尔使用的武器是平底锅，专有特技可以在战场中调合料理，应该是偏向于辅助性的同伴。

斯特尔克

年龄	25岁	血型	A型
身高	185cm	兴趣	饲养鸽子

声 小杉十郎太

艾兰德国王的一名骑士，充满上进心，为了履行自己守护国民的义务而非常刻苦地修炼剑术。这次他是受了国王的委托来传达“即将关闭炼金工房”的旨意，但在得知萝萝娜希望证明自己的能力后，便开始不断地提出新的课题来测试萝萝娜，并监督炼金工房的运作。战斗中他使用的是一把象征皇家骑士的重剑，附带各种属性强力攻击绝对是对付强敌时不可或缺的同伴。

不断延伸的探索领域

虽然这次的迷宫实现了全部3D化，不过为了到达新的区域，玩家还是需要调合出特定的物品才能通过一些之前无法逾越的障碍，甚至有些特殊的采集点只有在完成某些事件后才会出现。



▲调合出“爆弹”就能炸开巨石继续往迷宫的深处前进，如果实力不足的话很容易被突然出现的强敌打回老家……

战斗支援系统判明



▲看起来这次遇到的敌人很强，赶快按下L1键让伊克塞尔替萝萝娜承受敌人的致命一击吧。

在之前公开的战斗画面中，只要是细心的玩家都发现了在角色的信息栏最后有一个“ASSIST ON”的字样，这正是本作“支援系统”的特殊标记。在战斗中无论是受到敌人的攻击还是对敌人造成伤害都会累计特殊的计量槽，当“ASSIST ON”上方出现满格的“菱形标志”时就说明该角色能够发动“支援攻击”或“支援防御”，最后玩家只要根据画面的提示按下对应的按键即可发动，而也正由于该系统的引入，游戏的战斗中不会像之前的作品一样存在临时更换同伴的设定。



▶在受到敌人攻击后，按下同伴对应的支援按键会有回复效果，所以发动支援系统的时机对战术的运用也有很大的影响。



▲伊克塞尔与萝萝娜和科蒂莉娅是儿时的好朋友，所以相处起来会非常自然。



▲游戏中大多数的主线任务都是由斯特尔克下达的，获得较高的评价对增加其好感度也有很大的影响。

PS2｜月姬格斗 Actress Again｜2009年8月发售

作为街机上颇具人气的同人格斗游戏，在移植PS2后主要追加了“战斗风格”的新系统，即玩家在选择对战的人物后还可以确定他的一种战斗特性，由此衍生出更多的打法。另外《空之境界》的女主人公两仪式也会作为家用机版的独占角色出现在游戏中，对此有爱的玩家千万不要错过。



关于"黄金眼"这个栏目，一直以来有一个困扰着我们的问题，那就是不断有读者写信来问类似这样的问题："我6月1日买到的杂志，为什么5月25日的《×××》你们没有评分呢？"每次看到这样的问题都让我们很汗颜，所以不得不在这里再次跟大家说明一下。因为"出版周期"的关系，从我们完成杂志制作然后交付印刷到最终上市，这中间至少也有四五天的延迟期，所以假设你6月1日第一时间买到杂志，那么这期杂志可能是在5月25日之前就截稿了，这样5月25日的《×××》就算在截稿当日拿到游戏也是没法评分的，这样说大家明白了吗？

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×0

口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队



推荐玩家人群

●"口袋"迷。●"《不可思议迷宫》系列"FANS。●有收集癖好的玩家。

总分 23

炎骑士

作为系列的最新资料篇，这款游戏中的新增要素足以吊起老玩家的胃口。新加入的内容有足够的分量，且不会让人有喧宾夺主的感觉。NPC的冒险内容部分算是一大亮点，显得诚意颇多。游戏中存在的近500种精灵收集更是可以让热衷于收集玩家玩到过瘾。联机功能的不完善则算是游戏的惟一缺点。

九兵卫

口袋妖怪又来了！游戏其实只相当于正统系列和《不可思议迷宫》系列"进行联姻的外传作品。玩家所控制的主角是各种拥有不同能力的口袋妖怪，需要在不同的迷宫中进行冒险以获得相应的奖励。由于怪物同伴以及设施和道具的大幅增加，再加上迷宫的强化，游戏的耐玩度比前作提高了很多。

晴天

游戏在玩法上和之前的作品没有太大的区别，主要增加了新的主人公、队友和剧本来丰富游戏的内容，无论是新老玩家都能轻松上手，并体会到育成和探索迷宫的简单乐趣。除了支持给好友分享试玩版外，通过和NDS上前两作的联动还能强化游戏中的某些特定道具，给予玩家探索时更大的帮助。

■NDS■卡片■Nintendo■ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队■角色扮演■2009年4月18日■1人■无对应周边

■口袋妖怪的迷宫大冒险。

七魂



推荐玩家人群

●喜欢自己创建迷宫的玩家。●热衷于收集与支线要素的玩家。●不怕挫折、意志坚定的玩家。

总分 22

晴天

游戏的所有要素基本上都承袭自《迷宫制造者》系列"之前的作品，玩家需要通过构造不同的迷宫来吸引新的敌人，在完成怪物图鉴的同时也会获得现金奖励购买新的建筑素材，从而不断地往迷宫的最深处探索。游戏中的收集要素只能用"恐怖"来形容，对于完美主义的玩家绝对是个不小的考验。

九兵卫

能够制造出符合自己喜好的迷宫是游戏最大的特色，有想象力和创造欲望的玩家会非常喜欢这一类型的游戏。不过与此同时，本作也极其消耗玩家的时间，在迷宫细节方面的配置更是对我们的耐心提出了不小的考验。不仅如此，游戏的战斗部分也出乎意料地详细，值得研究的要素非常之多。

火云

典型的日式角色扮演游戏，拥有着令人发指的收集和探索要素，玩家需要在自己创造的迷宫中不断探索并触发新的剧情，但相对而言对此类游戏没爱的玩家会觉得节奏偏慢。与之前的作品相比本作的动作更加流畅自然，爽快感也有所增加，值得"迷宫制造者"的爱好者反复品味。

■PSP■UMD■GAE■七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー■动作角色扮演■2009年4月23日■1人■无对应周边

■走自己的迷宫，让别人去说吧。

怪物猎人G



推荐玩家人群

●"《怪物猎人》系列"FANS。●等待新作不耐烦、实在手痒的猎人们。●有怀旧情结的老玩家。

总分 21

雷电

买试玩版，赠前作"完美"移植版加限定版经典手柄一支，价格公道算是本作的最大特点，当然是在不提网战费用的前提下。游戏本体与系列第一作资料片内容基本相同，增加系列后续作品中的武器攻击特性，不联网只能打村长下位任务，如果上网不方便或没有特殊的爱,只玩其附带的《MH3》试玩版就好。

火云

相信80%以上的玩家购买这款游戏的目的都是为了体验附送的《MH3》试玩，不过《MHG》的内容也并非100%原封不动。武器的操作方式和储物箱等系统基本上都改成了之后系列的方式，但出场的怪物和村长任务数量限制了玩家单机的游戏时间，想要体验游戏的全部乐趣还是要连接网络才行。

九兵卫

老卡这次几乎"完美移植"的炒冷饭行为，偷懒的嫌疑太重。单机、集会所的任务和怪物全部"厚道"地照搬，画面和场景也原封不动予以"还原"。只是在一些系统设置和攻击动作上，本作与前作进行了一定程度的统一。至于联机部分，我只想说：一定要珍惜那短暂的14天免费试用期啊！

■Wii■DVD-ROM■Capcom■モンスターハンターG■动作■2009年4月23日■1人■对应Wii经典手柄

■买试玩送游戏送手柄。

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌



推荐玩家人群

●生存游戏爱好者。●对灾难求生知识感兴趣的玩家。●渴望体验患难真情的人。

总分 18

多边形

其实这样的游戏做到掌机上最大的问题是：再也没有振动能带给玩家代入感了！如果上面这句话是吹毛求疵的话，那么游戏本身的质量也只能说是勉勉强强。不过可贵的是，游戏中包含了大量在灾难中求生的小知识，擅长日语的玩家千万别错过这些，也希望有中文汉化版能给广大中国玩家造福。

炎骑士

生存冒险的题材是值得肯定的，但游戏本身却无法带给玩家新鲜的感觉。不论是贴图材质还是动作连贯程度上都可以明显看出厂商技术力的欠缺。如此继续下去，Irem作为游戏公司似乎已经很难在竞争日趋激烈的家用游戏市场混下去了。这对于一家游戏老铺来说绝对是最大的悲哀。

火云

本作以地震为题材为玩家讲述了一个在灾难中求生的故事，游戏在寓教于乐方面本作做得非常出色，玩家在游戏的过程可以学到很多非常实用的灾难求生技巧。游戏在气氛的营造方面还算成功，地震后的各种衍生灾难非常真实。但是细节上就差了许多，手感与视角的老大难问题依然没有解决。

■PSP■UMD■Irem■绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌■动作冒险■2009年4月23日■1人■无对应周边

■掌上求生指南。

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

怪物猎人3tri	Capcom	动作
Wii Monster Hunter 3tri		日版
发售日未定	1～4人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 火云、雷电 美编 anubis

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 tri-

作为 Wii 平台最值得期待的第三方大作之一，《MH3》每每有新消息公布都会引来无数猎人的关注和猜测。前不久同捆《MHG》发售的《MH3》DEMO 虽然与 TGS 的试玩版相比缺少了挑战海龙的任务，但是对于广大玩家来说实际玩到才是王道，加上官方新近公布了游戏中全部七种武器类型，猎人们的期待度再次提升到满点。本次的特别报道中，我们将结合此次试玩版来为玩家介绍 7 种武器以及新地图“海原”。当然，试玩版中出现的 3 个大型怪物也会出现在本次的报道中，其中还有我们熟悉的对手雌火龙哦！



新消息&试玩版特别综合报道！

狩猎新世纪！7种武器助你屠龙！

本作的武器种类已经确定，制作人将原来的武器经过整合划分为 6 个种类，加上本作惟一的新武器“双刃斧”，游戏一共收录了 7 种类型的武器供玩家使用。从目前公布的消息来看“双刀”、“笛”和“弓”并没有出现在官方所列出的武器中，但是不排除这些武器被划分到了 7 种武器中，比如双刀划分到片手剑，笛子划分到锤子，弓划分到弩中，所以喜欢这 3 种武器的玩家不用过早地对本作失望，毕竟发售日还未决定的本作还存在着很大的变数。



可以变化形态！

斧柄的中央部分和上方的斧刃部分是可以进行折叠的，在拔刀时双刃斧的斧柄会展开，巨大的斧刃也将会被推到斧头的两侧。

新武器 双刃斧

拥有最高攻击力的近战武器？

双刃斧是猎人公会使用了最新的技术研制成功的新式武器，它拥有可变形的特质，斧刃和斧柄部分可以折叠起来以便在纳刀的状态下更方便地携带在身上。展开后的双刃斧似乎是近战武器中长度最长的，这是否也意味着这种武器拥有最广的攻击范围和最高的攻击力呢？虽然现在还无法确认其具体的攻击方式，但是可以想像它的挥动速度将是最慢的。作为本作惟一的新武器，双刃斧又将成为又一个猛攻型的武器，巨大的斧刃部分看起来抡动时必然有雷霆万钧之力。

▼形状类似大剑，拿斧站立时的姿势却和太刀有几分相似，双刃斧具备了两者在某些方面的特征，但是在使用起来却是完全不同类型的武器。





▲这就是双刃斧纵斩时的动作，长长的斧柄可以确保挥动时兼顾到前后左右各个方向的敌人，中招的小体型敌人将会被直接抡飞。

©Capcom CO., LTD. All Rigths Reserved.



攻防兼备 长枪

具有压倒防御性能的盾可以防御大部分怪物的攻击，在坚固的防守下寻找时机利用长枪刺穿怪物的弱点是此种武器的攻击套路，相信在本作中长枪的防御性能将会进一步提升，而且攻击的方式也将更加多样化。





▲长枪的攻击范围比较狭小，但性能却非常优秀，利用回避动作便能够取消攻击后硬直，站位正确的话可以对怪物造成连续的伤害。

◀长枪的平刺在对付小型怪物时可以一下将它们的身体贯穿，而斜上方的突刺则拥有较高的打点，在对付大型怪物时能够轻松地攻击到其头部。



Check! 盾的使用将得到进化！

长枪在本作中也将追加新的攻击方式，猎人手中大盾的使用不再仅限于防御，玩家可以在发动枪刺攻击的同时使用手中的大盾攻击敌人。从本次的试玩版中我们可以看到片手剑的盾牌攻击动作，由此可以想象比片手剑盾牌大上数倍的长枪盾牌在攻击时将发挥更大的作用（根据片手剑可以判断出长枪的盾攻击同样具有击昏属性）。制作人藤冈要在接受采访时表示，盾的防御和攻击之间会产生联动要素，这是否意味着猎人在防御的时间能够利用盾牌发动类似“返技”的招式呢？可惜试玩版中并没有收录长枪，要想更进一步了解它在攻击方式上的变化，还要等待官方进一步的消息。

试玩报告

试玩版为玩家提供了传统的“轻弩”和“重弩”两种类型的弩供玩家使用，比较遗憾的是“中型弩”并没有出现在试玩版中。弩的使用方法和攻击方式与之前的系列相比基本没有变化（轻弩持武器状态下增加了像长枪一样的回避小跳），需要指出的是，使用双节棍手柄瞄准并不像想像中的那么轻松。从试玩版中为我们提供的子弹来看，正式版中子弹的种类将会让你挑到眼花缭乱。新增加的“龙击弹”对应重弩，类似于铳枪的龙击炮，但其蓄力时间短，而且没有冷却时间，想必攻击力不可与后者相比。全新的“斩裂弹”应该是斩属性的弹药，命中后会发生爆炸，与扩散弹和撤甲榴弹相似。“灭气弹”则能够迅速使怪物从怒状态恢复正常。





子弹属性丰富多彩 弩

利用数量众多的子弹射击怪物的远距离武器，使用弩时猎人只能装备防御力比同等级“剑士用”装备低不少的“枪手用”套装。虽然远距离攻击较为安全，但是由于自身防御力较低，所以一旦被怪物盯上就会陷入危险的境地。

Check! 3个部分决定弩的形态

严格的意义上来讲本作的弩将只有一个种类，玩家可以在最基本的弩身上进行改装来改变弩的性能，也就是说同一把弩会随着你的改装而在几个形态之间变化。

1


2


3


4


INTERVIEW

——本作的弩只有一个种类吗？

藤冈 《MH3》的弩由“发射管”、“骨架”和“握把”3个部分组成，玩家在游戏中可以对这3个进行改造从而制作出符合自己作战要求的弩。

辻本 每个部件都有性能和重量的设定，最终完成品的性能和重量将由这3个部分决定。

——能解释得更详细一些吗？

藤冈 也就是说3个部分的性能总合将影响弩可装备的子弹种类、攻击力和后坐力等性能。重量的总合将决定装备弩后猎人的机动力，也就是行动的速度。

——也就是说决定后根据部件的总重量将会有“轻型”和“重型”两种类型的分别吗？

藤冈 最终将会有“轻型”和“重型”以及两者之间的“中型”这3种区分。其实，弩实质上从以前的两种增加到了三种。

细节揭秘 1

食草龙也有新的动作，它们会慵懒地趴在地上休息；飞虫建模同之前完全不一样，身体上的细节更加丰富，而且它们的攻击欲望比之前系列更强；怪物的攻击判定范围变小，之前莫名其妙的就被打到的情况大大减少。

片手剑

战法灵活的万能武器

小型盾和单手短剑组合是游戏中最基本的武器之一，能够在拔刀的状态下直接使用道具和快速灵活并且基本没有破绽的普通攻击使其从1代开始就是游戏中最容易上手的武器。美中不足是盾牌的防御性能比不上长枪，而且武器的攻击输出较低，在对付血多皮厚的怪物时会显得比较棘手。







◀能够连续对敌人造成伤害是片手剑的特色，使用附加麻痹或毒属性的片手剑能够更快地使怪物进入异常状态。

▶小型盾虽然可以防御敌人的攻击，但是却会产生比较长的硬直时间。防御性能欠佳但危机时刻使用盾牌防御还是能够避免"猫车"的。

Check！片手剑的新攻击方式

小型盾在本作中除了防御之外也将在攻击中起到很大的作用，从更具攻击性的造型就可以看出一二，本作中盾牌可以像短剑一样挥动攻击敌人，值得一提的是盾牌攻击将附加眩晕效果。

INTERVIEW

——拔刀状态能够使用道具，盾牌可以防御怪物的攻击，片手剑的基本性能在本作中没有变化吗？

藤冈 是这样的，拔出武器的状态下片手剑依然能够比较灵活地移动，迅速地使用道具便能够为同伴提供支援。从本质上来说片手剑的特征基本没有变化。

辻本 拥有较高攻击频率的片手剑可以担当队伍中的攻击手，但是这一切都要以活用道具为基本原则，只有这样才能在战斗中打开局面。

试玩报告

片手剑加入了两个新的连击动作，占了之前回旋斩的键位（经典手柄a键、对应PSP圆圈键的攻击），不推方向前为横连击，推前为盾连击，盾连击带眩晕效果。回旋斩的键位变更到踢对应的键上（在片手剑拔刀状态下踢键原本无作用）。过去的5连击之后能够接回旋斩的时机这次也都可以接新的连击动作。另外原地不动的攻击起手式改为上斩。其他变化不大，仍然是最灵活的的武器，攻防转换快，初级者也很容易上手。



大锤

雷霆万钧之力



■本作中锤子的连击性能大大提升，蓄力攻击后可以马上接普通攻击持续对怪物造成伤害。

试玩报告

锤子的变化不是非常大，没有新动作，而是将旧攻击动作重新调整并整合在一起，并且都是为连击更流畅做出的变更。首先是旋转攻击第一圈的结束动作将原本连在一起发动的一下一上两下攻击动作拆分开，按攻击键才会做出第二击。其次，横向短距离挥击（经典手柄a键、对应PSP圆圈键的攻击）之后可以直接三连攻击的后两下（经典手柄X键、对应PSP三角键的攻击）形成新的更迅速的三连击。最后，也是最重要的变化，普通三连的最后一击、蓄力攻击的前两级蓄力攻击、旋转攻击的第一圈内的结束动作之后，都可以连接三连击或直接按住R键进入蓄力状态，非常连贯，没有停滞。也就是说三连后可以直接蓄力，但是不花时间蓄力直接松开R键发动一级蓄力的两次攻击，之后继续接三连。于是，在一个好的位置，锤子的连续伤害输出更强，节奏更紧凑。



一直以来锤子都是攻击力最高的武器，招式多为抡或砸，击中怪物头部的话可以积累眩晕值，能够在移动中进行蓄力的蓄力攻击拥有多种变招。无法进行防御在一定程度上也使锤子成为了追求爽快感玩家的首选。

Check！瞄准怪物的头部猛攻

使用锤子的要诀就是怪物的头部发动密集的攻击，让怪物陷入晕厥的状态。进入昏厥状态后怪物就会倒在地上并在一定时间内无法行动，此时便是发动蓄力攻击一举击溃敌人的最佳时机。能够连续不断地给敌人造成重创是锤子的最大优势。



◀一边移动一边进行蓄力，看准怪物攻击的空隙上前给予其重击，无论对付小型还是大型怪物都非常奏效。

细节揭秘 2

新道具火把为补给道具，在山洞中的黑暗地带可以点燃火把照明，而且装备后还能按攻击键挥动火把攻击敌人，攻击力就别指望了；装备火把后片手剑拔刀状态依然能够看到火把，但是大剑等双手武器拔刀后就看不到火把了。



◀拔刀斩在本作中的发动速度明显加快，在战斗中可以作为主力招式。

大剑
气吞山河

大剑恐怕是系列中最"爷们"的武器，它是力量与征服的代表，巨大的剑身挥动起来拥有着无法言喻的魅力。虽然拔刀后的移动速度缓慢，但是攻击范围和威力在所有种类的武器中是数一数二的。蓄力后的劈斩能够轻易造成怪物的硬直。





试玩报告

大剑的劈斩、横斩和上抡攻击除了发动时间有所调整之外，性能基本没有发生变化。但是本作中大剑新增了两个攻击动作，那就是发动劈斩后继续按攻击键（经典手柄的 X 键）2 次，便能够做出使用大剑刀柄的拍击（出招速度非常快，而且附加击昏效果）接之前报道中介绍的类似太刀的侧身蓄力斩（可按住蓄力，也可直接出招）。这两招只能接在劈斩之后使用，而且侧身蓄力斩后的硬直非常大，无法连接其他招式，所以最好在此招之后利用翻滚来取消硬直。目测来看侧身的 3 段蓄力斩威力要比劈斩的蓄力斩略胜一筹，但后者可以直接发动，而前者需要在拍击后才能使用。拔刀蓄力斩的出招方式有所变化，玩家必须按住冲刺键（经典手柄 R 键）然后再按住 a 键才能使出，否则单按 a 键位普通的拔刀劈斩。

试玩版中为男性配备的是无属性大剑（就是那把标志性的大剑），而女性的则是雷属性大剑（从外观来看应该是使用海龙的素材所制的大剑）。本作的大剑依然强悍，配合两种蓄力斩能够轻松使大型怪物产生硬直。不过试玩版中大剑砍中怪物时的回馈似乎不够，感觉没有原来那种钝器砍入怪物身体中的力道，希望正式版中能够有所调整。

Check !

蓄力斩的威力依然销魂

按住攻击键一段时间后再放开，就能够发动大剑的特殊攻击，蓄力的时间越长，攻击的威力就越高。大剑的蓄力分为 3 个阶段，最后 1 段的蓄力斩拥有能够中止怪物攻击的惊人威力，但是需要蓄力的时间也非常长，通常只有在怪物倒地或产生较长时间硬直的时候才能成功命中。本作中大剑蓄力时的聚气效果经过了重新绘制，显得魄力十足。

Check !

太刀将会有更加帅气的新要素？

虽然此次的报道中并没有说明太刀的新要素具体是什么，但是官方已经确认气刃斩的强化版会让每个玩家看得口水直流。至于新版气刃斩的细节部分我们还是要等后续消息才能确认。



◀潇洒的挥刀动作也是不少玩家选择使用太刀的原因，本作太刀会增加更加酷的攻击方式。

INTERVIEW

——太刀是否经过了重新设计呢？

辻本 喜欢使用太刀的猎人们大多都是因为其帅气的攻击动作，所以此次我们也是秉着让玩家看得如痴如醉的方针来进行全新设计的。

藤冈 虽然基本的攻击基本没有发生变化，但是太刀却增加了许多全新的要素尽请期待！

——作为《怪物猎人 G》之后才加入的武器种类，太刀能够在《怪物猎人 3tri》中登场是否有什么特别的理由吗？

藤冈 因为太刀拥有与其他武器完全不同的攻击方式和魅力，所以无论如何也要让它在本作中与玩家见面。



▲太刀的劈斩与大剑相比虽然缺少了几分气势，但是发动速度确是大剑无法比拟的。

细长而又锋利的刀刃，华丽的斩击，这把在 2 代才加入的武器却一举成为最受欢迎的武器之一。虽然无法进行防御，但是利用"练气槽"发动的气刃斩可是华丽与实用性并存的强力招式。此外，随着练气槽的上升太刀的威力和性能也会在一定时间内有所提升。

太刀
男人的浪漫

细节揭秘 3 使用回复药时体力槽瞬间涨到回复位置，而不是像原来一样慢慢地涨回去；落穴打开的速度要比原来慢得多，不过我们终于可以看清楚它是如何运转的了；试玩版中猎人在受到攻击倒地前可以做出受身动作。

Enterbrain×《MH3》特典武器 铳枪登场？





▲坚固的盾牌能够防御雌火龙吐出的火球，既能发炮又能突刺是铳枪在攻击方面的优势所在，不过斩味的消耗是铳枪需要注意的问题。

看到这里相信很多玩家会冒出和小编一样的想法：没想到铳枪在本作中居然沦落到以特典武器的方式登场……这究竟是Capcom卖的一个官子，还是我们只能以这样的方式来缅怀曾经的经典？很遗憾的是，这只是一把被制作成铳枪形态的火属性长枪罢了，无法喷火无法释放龙击炮……但是官方公布的有关这把特殊造型武器的说辞比较暧昧，既没有承认铳枪的存在，也没有一竿子将玩家的希望扑灭，根据以往Capcom的“恶行”，相信以后它还会源源不断地为我们带来“惊喜”。





▲对付皮质较硬的怪物时，炮击的效果更加明显，威力巨大的龙击炮能够给怪物造成重创。可惜的是这把武器是无法做到了……

系列初次实现同屏双打 合作乐趣翻倍

新模式 斗技场

斗技场是一个选择特定的装备在专用的任务中完成挑战的全新模式。该模式与之前的训练所任务最大的不同就是玩家可以在一台机器上实现分屏双打，即使没联网条件的玩家也能够体验到合作的乐趣，完成任务后玩家还能够获得一定的报酬。



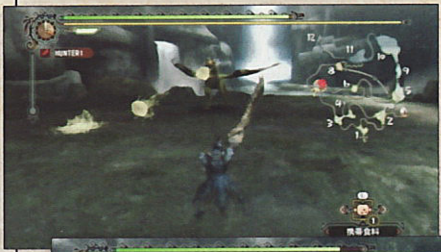


模式基本要素

斗技场模式基本可以理解为分屏组队时间挑战任务，玩家需要在规定的时间内完成任务要求的条件。斗技场中除了会出现在陆地上活跃的怪物之外，水中的怪物也会亮相。也就是说斗技场分为陆地和水上两种。斗技场模式将会与训练所有着本质的区别，而且还可以在线与其他玩家合作（单机分屏，联机则是正常画面），带有竞技要素的“斗技大会”将会在游戏发售后作为追加下载任务与玩家见面。



试玩版 大型怪物分析





试玩版中为玩家提供了3种操作选择，默认的第1种操作方式为使用双节棍手柄的体感操作，第2种为经典手柄操作方式A（操作同PSP版一样），第3种为经典手柄操作方式B（操作同PS2版一样，使用右摇杆攻击）。经过试玩发现体感操作无法保证操作的精度，而且长时间游戏会比较累，所以还是建议有条件的猎人众买个经典手柄……

由于未知的原因（可能海龙的攻击方式会做出比较重大的调整），《MHG》中附送的试玩版中删去了曾经在去年TGS试玩版就登场的海龙，所以本次的试玩版玩家只能在讨伐新跳跳王德斯嘉吉和彩鸟两个任务中进行选择。不过厚道的是Capcom在试玩版中为我们设置了一个类似彩蛋的要素，在讨伐彩鸟的任务中将有机会挑战空之女王——雌火龙。

细节揭秘 4 跳入水中后靠近鱼群根据提示按键，可以在水中使用鱼叉捕鱼；氧气的消耗速度非常缓慢，而且水中冒出气泡的地方可以补充氧气，所以海战完全不用担心氧气的问题。



首先还是来看看本作中新的“跳跳王”德斯嘉吉吧，虽然新跳跳王的气势要比前辈们足上许多，而且还会不断呼叫“小弟”对玩家进行围攻，但是毕竟它的等级只是最初级的BOSS，所以势力还是略逊一筹，基本不会给猎人造成什么威胁。德斯嘉吉的攻击方式还算丰富，除了普通的咬击和甩尾之外，它最具威胁的攻击就算是类似于水龙的“铁山靠”了，在本作中猎人受到大威力攻击时，画面中的体力槽会发出晃动的效果，显得魄力十足。由于BOSS会不停召唤小龙出来干扰，所以在战斗中基本都会处在被敌人包夹的状态，使用远距离武器时需要注意小龙的骚扰。本作怪物也有了耐力的设定，耐力不足时会发生攻击失败或摔倒在地等失误，其实判断它们耐力的方法也比较简单，当它们嘴角开始淌口水的时候就是耐力不足的表现，此时可以抓紧时间进攻。德斯嘉吉进入怒状态后嘴部会喷出白烟，攻击欲望和攻击频率也加快不少。德斯嘉吉的头冠可以破坏，但由于试玩版无法进入结算画面，所以破头的奖励还无法得知，从它身上扒下的素材倒是与之前的“跳龙”没有什么区别。

试玩版自动为玩家配备了自动标示技能，所以我们可以轻松判断怪物的状态和所在区域。这里有一个小细节值得留意，德斯嘉吉会从场景中的洞穴中逃跑（猎人无法通过），这一点更符合它们的生活习性，可以看出《MH3》在对怪物和生态环境的细节把握更加出色。





与彩鸟的战斗要有趣得多，它的攻击方式非常丰富，而且还会利用叫声“召唤”大型怪物出来帮忙，这只被官方形容为“会唱歌”的家伙看来大有取代大怪鸟位置之势。彩鸟两侧翅膀分别有块坚硬的骨骼，当它拍翅膀的时候能够利用骨骼相撞产生爆炸效果，如果猎人被此招击中便会陷入“易燃”状态，经过一定时间或在水中翻滚一下或在地上翻滚就能够解除此状态（虽然可以破坏彩鸟翅膀上的骨骼，但是被破翼后彩鸟依然可以使用此招……）。彩鸟吐出的酸液也能使玩家进入异常状态，但目前无法判断此种状态会给猎人造成什么负面影响。



彩鸟在发出叫声时颈部的红色声囊会高高鼓起，如果此时攻击该部位能够将声囊击破并使其陷入比较长的硬直时间，在此时扔音爆弹也能能使其立刻进入气绝状态。彩鸟的“歌声”拥有与狩猎笛一样的效果，既可以回血又可以加攻防，有趣的是有时彩鸟还会为猎人加攻防效果或回血（当其声囊鼓起时将其击破即可）。如果在一定时间内对彩鸟造成一定伤害，那么彩鸟就会利用叫声引来其他大型怪物，试玩版中能够召唤出德斯嘉吉或雌火龙。需要注意的是引来的怪物是作为第三方登场（主要攻击目标还是玩家），也就是我们有机会看到两只大型怪物互相攻击的场面。

该任务只需击败彩鸟就能够完成，它的嘴和翅膀都可以破坏，但有兴趣的玩家可以挑战在20分钟之内击败两只大型怪物。

本作的雌火龙才是名副其实的“空之女王”，它不仅增加了大量空中的招式，而且喷火和吼叫的气势也比原来增强了不少。本作的画面细节与之前的作品相比有了很明显的提升，猎人熟悉的雌火龙的建模经过了重新绘制，比如它的翼膜上的斑点变得清晰可见，腿部看起来更加粗壮有力，身上的鳞片也更加密集，完全是焕然一新的感觉。

在之前的“前线狙击”中我们也曾经介绍过雌火龙的招式，在这里需要补充的是当被雌火龙的爪子按在地上时，需要同伴的帮助才能快速挣脱（单机泪目）。想要在有限的时间内将雌火龙杀死（由于需要对彩鸟造成一定伤害才能保证其必定召唤雌火龙，伤害不足召唤的就是德斯嘉吉，所以雌火龙出现后留给我们的时间其实并不多），就要争取每一次攻击都击中其要害。雌火龙的翅膀能够破坏的地方有两处，除了翼尖的突刺可破坏之外，翼膜也能够破坏（破坏的效果同黑龙类似）。





超技杯 BLAZEPRO® 超技
游戏城寨（levelup.cn）“怪物猎人”专区特别活动
“五周年狩猎祭”正在进行中
狩猎大奖等你拿！

一等奖（17名）
PSP UFO扬声器+PSP3000硅胶套（黑色或白色）





二等奖（17名）
PSP3000 铝盒+EVA包二合一套装（金色或银色）

三等奖（17名）
PSP防震盔甲（紫色或蓝色）



详询：http://bbs.levelup.cn/showtopic-790054.aspx

细节揭秘 5 不知道是否是因为试玩版的缘故，锤子是打不死鹿的，只能将其击昏后剥取它身上的素材；怪物耐力不支时对其继续猛攻，怪物有可能出现几个踉跄之后倒地的动作；4区的黑暗洞穴能够看到电龙幼仔，它们还会跳到猎人身上吸血，不过试玩版中无法将其带出4区，不知道正式版中是否会做出改动。

文 白夜（levelup.cn） 美编 木仙

体验版剧情简介

一辆驶往脉冲的列车正高速地行驶在它的轨道上，车上的乘客全都穿着类似囚服一样的衣服，所有人都在持枪士兵的严格看管下低头不语。这一切都源于圣府的“放逐计划”——将疑似受到下界脉冲影响的人们强制放逐到下界，而实际上这些被放逐的人就相当于被送到下界去等死——这辆列车上的人们便面临着这种命运。

故事的主人公闪电以及另一重要角色塞兹便隐藏在这辆列车被放逐的人们当中，在列车行驶到茧的边境地区时，在其冲过一个障碍并产生剧烈晃动的当口，闪电以及塞兹看准机会出手劫持了列车并救下了面临放逐命运的无辜市民，两人随后与圣府军展开了激烈的战斗，不过从闪电的行动看来她并不是单纯为了救助被放逐的市民，在跟在她后面的塞兹不停地追问下，已经脱离了军队的闪电终于道出了实情——她的目的，是下界的法尔希……

另一方面，在这个放逐计划的必经之地，一个市民组成的组织“诺拉”正在与圣府军队展开激烈的战斗，故事的另一主人公斯诺便是“诺拉”的首领，他们的目的就是为了救下被无辜放逐的市民，巧合的是，香草也在被救助的人群当中。在随后的战斗中，节节退败的圣府军惨无人道地动用了大型兵器，而基本没有任何战斗经验的市民们则伤亡惨重，斯诺也在战斗中被打伤掉到了边境地区的最底层。

此时，茧的“外壳”突然打开，随着圣府军出现的是一个巨大的异形物体，从闪电的口中得知，这个异性物体中便存在着法尔希，而故事的主人公们的命运，也因为这个所谓的法尔希而连接到了一起……



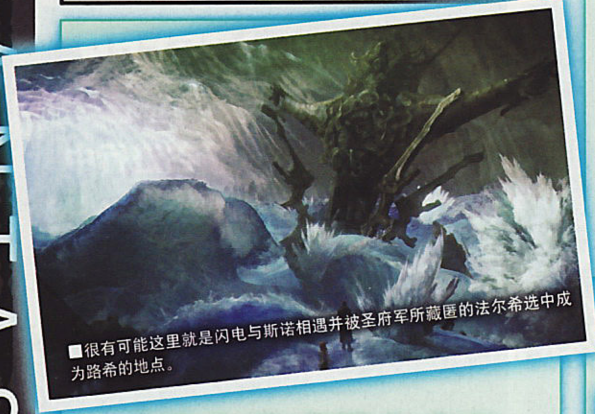
上期杂志我们第一时间为大家送上了《最终幻想ＸⅢ》体验版的战斗部分解析，本期我们将对战斗部分做进一步剖析并把视野放在游戏的其他部分，力求将这一个多小时的体验版所有有价值的信息滴水不漏地呈现给玩家。OK，接下来就请读者随我们一起登上前往茧边境的抵抗前线吧！

最终幻想ＸⅢ		Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーＸⅢ		日版
	2009 年	1 人	售价未定
	对应机种为 PS3、X360		对应玩家年龄：未定

从睡梦中醒来的第 13 天，世界迎来了终结的开端

关键词：法尔希与路希

所谓的法尔希，是指建造了百万人所生活的空中社会“茧”的生物，它的存在无法用科学解释也超越了人类能够认知的范围。而路希则是被法尔希选上而背负着使命与烙印的人。就目前公布的情报，游戏中的路希有三人——闪电、斯诺以及香草。



■很有可能这里就是闪电与斯诺相遇并被圣府军所藏匿的法尔希选中成为路希的地点。

魔法与故事设定有关

在《FF ＸⅢ》中，魔法再不是靠升级或者装备便可以得来的，而是与故事的设定有关。导演鸟山求曾在接受采访时表示，只有“路希”才可以使用魔法，而正式版中体验版的剧情这部分实际上是无法使用魔法的，而从之前公布的画面结合体验版来看，在体验版结束后不久，闪电和斯诺等人就会相遇并被选为“路希”，那时就应该可以使用魔法了。而从体验版中来看，塞兹也可以使用魔法，莫非他是第四名路希？

没有露脸的重要角色

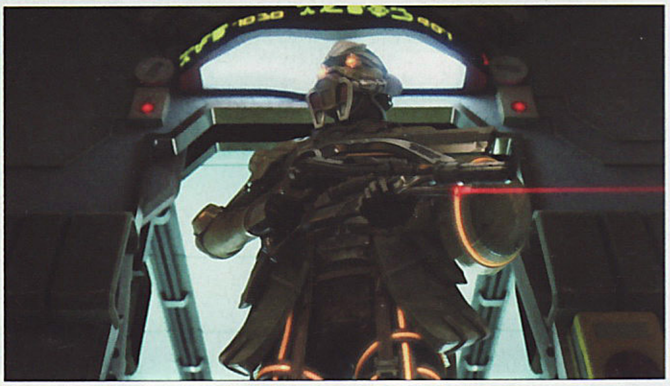
在体验版的斯诺篇中，被救下的众多市民中有一位始终被囚服的帽子盖住脸的角色，他的母亲在结尾处的战斗中不幸牺牲。据导演鸟山求透露，这将是一位在接下来的剧情中有着重要作用的角色。在结尾处，他曾和香草一同露面，并极有可能在接下来的一部分剧情中和香草一起行动。究竟他是什么人呢？看到母亲死在面前的他相信一定会有所行动的。



■这个孩子（右）将在正式版中起到什么重要作用呢？

茧的专用文字

在体验版中，我们从列车的门上以及 GAME OVER 时都可以看到一种特殊的文字，这很有可能是空中社会“茧”所特有的文字，就像《FF Ｘ》中的阿尔贝德语一样，如此推测，是不是也会有下界（脉冲）专用的文字呢？



◀注意车门上方滚动播出的内容。

FINAL FANTASY ＸⅢ

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

体验版系统补遗

维持连锁的小秘诀

上期的战斗系统介绍中曾经提到，“连锁”是《FF X III》的战斗中最为强调的部分之一，维持高连锁既能获得战斗后的高评价又可以获得更为实际的高伤害回报，此外还可以更快速地将敌人打致崩溃状态，这将是在游戏中的所有战斗中玩家所追求的事情。

在体验版有限的可选用攻击技能中，经笔者测试最为有效增加连锁计量槽的手段便是魔法攻击——初级火魔法和冰魔法打到敌人的瞬间，连锁计量槽就会瞬间涨满，相比普通攻击要快很多。所以维持连锁的小秘诀就是在攻击敌人时采取魔法——攻击——攻击的方式，可以在增加连锁槽的同时获得相对最大的伤害。



▲单发魔法攻击虽然获得的伤害回报要小于普通攻击，但获得的连锁槽增长却比普通攻击高很多。

COMMAND SYNERGY BATTLE

如同之前系列作品的动态即时战斗（ACTIVE TIME BATTLE），或者《FF X》的 COUNT TIME BATTLE，又或者《FF XII》的实时多维战斗系统（ACTIVE DIMENSION BATTLE），本作也有其专门的战斗系统名称，在体验版的教学战斗中，我们可以看到画面上显示为“COMMAND SYNERGY BATTLE”，译成中文也就是“指令协同战斗”。结合具体的游戏，有招式之间的配合之意，当然，也强调了和同伴之间的配合。



■本作的战斗非常讲究各种招式的搭配使用

BONUS 的实际意义

连锁计量槽底下的 BONUS 数值实际上和造成敌人崩溃相关，玩家可以把它看做一个指标——何时可以将敌人打致崩溃的指标。比如体验版中的敌人“ゲパルト烈爪”崩溃时的 BONUS 大致为 130% 左右，而闪电篇的小 BOSS“PSICOM 特殊战术士”崩溃时则 BONUS 为 150% 左右。增加 BONUS 的方法同样是保持连锁，连锁中断 BONUS 即复位到 100%。在增加 BONUS 的方式上，普通攻击则比魔法攻击要来得更快。



▶普通物理攻击是使 BONUS 上升最有效的方法。

隐蔽、偷袭



■偷袭成功的话，对于缩短战斗时间获得高战斗评价是很有帮助的。

上期提到，《FF X III》采用的是标志遇敌方式，即可在地图上看到敌人，接触后切入战斗。而实际上本作接触敌人的方式也有不同的设置，在体验版中可以注意到玩家操作角色进入敌人可探知范围时跑步动作会有变化，此时玩家可以在找地图上的建筑物隐蔽起来观察敌人行动，随后在敌人的视线盲点接触敌人切入战斗，这就算偷袭成功了，回报则是在战斗开始时便已经有一定量的时间计量槽，可以先下手为强。

《FF X III》正式版大猜想

基于媒体对游戏的导演鸟山求的最新采访以及体验版的内容，接下来我们基本可以预测到一些正式版游戏中将会存在的改变。

◎育成系统

鸟山先生基本确认了时间计量槽在正式版中会增加的消息，当然这是和角色的成长分不开的。官方透露，在《FF X III》中将会存在类似《FF X》的晶球盘以及《FF XII》的执照盘的角色育成系统，这个系统将决定角色的能力成长和发展方向。

◎角色特有必杀技

《FF VII》的“界限突破技”和《FF IX》中的“幻化”，这些都是系列招牌式的必杀技系统，同时也是游戏最具魅力的部分之一。在《FF X III》中相信也会有这类角色专用必杀技的存在，相应的，应该也有专门为这些必杀技设计的计量槽存在。

◎魔法

对于魔法，本作放弃了传统的 MP，而将魔法采取了和其他指令一样的“消耗值”制。不过按系列惯例来说，角色会根据能力分为重视物理攻击和魔法攻击的两种类型，正式版中也许会存在为擅长魔法的角色而专门设置的一些条件，比如“释放同样的魔法而消耗的消耗值要少”之类。

◎胜利音乐以及胜利姿势

战斗胜利音乐以及各个角色在战斗胜利时的姿势历来是系列作品的传统，在体验版中并没有发现这些的存在。鸟山导演透露，目前这部分还在商讨中，在正式版中应该会加入，不过也许是一些新的形式，并非每场战斗结束后都会“惯例表演”。

◎我方成员的行动

在体验版中，我方成员的行动完全是由 AI 控制的，鸟山求表示这个 AI 是经过非常细致的设定的，可以在战斗中根据战况随机应变地行动，就和自己操作的感觉是一样的。比如在体验版中，我方用挑击将敌人打至空中后，AI 也会及时追击以对敌人造成大伤害。不过对于 AI，我们还是希望可以在正式版中见到类似《FF XII》中“因时制宜”的设定系统。

◎操作角色的切换

在体验版中我们了解到由玩家所控制的主要角色在战斗中会在名字前面用旗子标志表示，鸟山导演透露正式版中将会导入在战斗中切换操作角色的系统。《FF X III》有关 GAME OVER 的设定是“在玩家操作的主要角色 HP 为 0 时”判定为 GAME OVER，所以玩家可以通过在操作角色进入濒死状态时切换操作角色等手段来避免游戏结束。

◎进化形态的怪兽设计

在本作中，存在“在茧内生活的野生怪兽”、“脉冲的怪兽”以及“圣府军用怪兽”等设定，即使是同一种怪物，不同的生活环境也会使其存在不同的形态，比如体验版中结尾处的“贝希摩斯·改”就是系列经典敌人贝希摩斯在经过圣府军改装后的形态。

文 胜负师 美编 NINA

和预想的不太一样，虽说是电影改编游戏，主角的长相、游戏中的音乐和主题歌都延用自电影，但游戏版《刺客联盟》的改编更倾向于漫画原作，而不是去年那部酷到一塌糊涂的超牛 X 动作电影，所以主角 Wesley 的老爸 Cross 在游戏中的戏份很多，而花絮内容中也包含了漫画版的全部封面。从游戏本身的角度来说，《刺客联盟 命运武器》的整体素质比去年同类作品中的黑马《谍影重重》还有一定的差距，主要问题集中在流程偏短，剧情动画制作粗糙，而游戏的玩法丰富度也有所欠缺，子弹时间部分与弧线子弹的设计相比没有抓到电影或漫画的神髓，客观来说，是一款七分的中等素质动作射击作品。但同时游戏的奖杯／成就难度较低，是一款不会给玩家造成什么挫折感的“快乐”的游戏，在进行游戏体验的同时，《刺客联盟》的电影 FANS 也可以从另一个角度回味一番，因此可以推荐给电影迷、奖杯迷、成就饭等多个玩家群体。

通关时间：通关一次需三四个小时，10 小时内可取得全奖杯／成就。



刺客联盟 命运武器	Warner Bros./GRIN	动作射击
多机种	WANTED: Weapons of Fate	美版
	2009年3月24日　1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

刺客的简易教程

基本操作

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
○	B	近身格斗
×	A	掩体动作
△	Y	子弹时间
□	X	装弹
L1	LB	切换武器
L2	LT	举枪
R1	RB	弧线子弹
R2	RT	普通射击

《刺客联盟 命运武器》的游戏操作与一般的掩体射击游戏大同小异，只要适应一下键位，就能轻松上手了（以下操作以 PS3 版为例）。操作方面比较特殊的，第一个是掩体动作，按 × 键贴墙后再按 × 键为解除贴墙状态，配合方向则可以让角色在距离较近的掩体间快速移动，但移动时没有无敌时间。第二个子弹时间，只有在贴墙状态时才能使用，且需要消耗 2 格肾上腺素（肾上腺素是画面右上角的子弹尾部标记，射杀一个敌人回复 1 格，用格斗技杀死敌人加 2 格，上限为 4 格）。第三个是原作中的招牌——弧线子弹，按住 R1 键锁定目标后用右摇杆控制子弹的弧度和方向，敌人的剪影为红色时说明无法命中，而白色说明可以命中，放开 R1 键就能发射弧线子弹，放开右摇杆则可以取消发射。主角老爸的双枪使用弧线子弹时，一次消耗 2 格肾上腺素和 7 发子弹，具有爆发效果，可炸死炸伤目标附近的敌人。



难度分析

主角在受到连续攻击时，画面上会出现血迹，而变成黑白时再受到攻击就会死亡，需要数秒钟内不受到攻击才会恢复原状。由于游戏中掩体众多，而敌人的枪法又比较差，所以游戏的难度不高，利用掩体步步推进即可。游戏流程共分 9 关，难度分为胆小鬼（PUSSY）、刺客（ASSASSIN）、杀手（THE KILLER）三个级别，三种难度的跨度不大，只是在子弹时间场景中，玩家需要打下的子弹在杀手难度是没有提示标记的，这一点需要注意。

至于机枪和狙击战，只要求稳，不在黑白画面时强行射击就不会出现太多麻烦。刺客难度通关后，才能解锁杀手难度。

游戏密码

密码	效果
01001100	解锁体力上升（注 1）
01001111	解锁超级武器（注 1）
01101111	解锁无限弹药（注 1）
01101101	解锁无限肾上腺素（注 1）
01010100	增加可使用角色 Cross
01100001	可使用特殊面具装
01110010	解锁敌人一击死（注 1）
01100111	解锁爆头模式
01100101	解锁近身格斗模式
01110100	解锁影片模式
01000011	增加可使用角色 Wesly
01000100	增加可使用角色 Janice
01010111	可使用隐藏角色飞机保安

表格内的二进制密码分别刻在 Brummel 和 Arana 这两个 BOSS 的手上和脖子上，在游戏一开始就可以输入。对于奖杯／成就来说，这些密码解锁的游戏内容是必不可少的，但要特别注意的是，表中标有“注 1”的五个有利于玩家的状态，是在游戏中按 START 键，然后在 GAMEPLAY ENHANCEMENTS 项目中选择是否开启，只是开启任何有利状态都**无法取得奖杯或成就**！因为游戏本身的难度较低，所以建议玩家不要去碰这些选项。

特殊模式说明

爆头模式（HEADSHOT MODE）是指在流程中要以“爆头”（射击敌人头部）的方式干掉场景中所有或大部分的敌人，每个场景中都会有需要爆头的人数要求，达不到要求的话，会退到场景开始处重来，需要注意的是，子弹时间、机枪和狙击场景中也有爆头数要求，因此不要杀得太随意了，瞄准了头部再射。BOSS 战场景中没有爆头人数要求。

近身格斗模式（CLOSE COMBAT MODE）是指在流程中要以格斗技（接近敌人后按○键）的方式干掉场景中所有或大部分的敌人，规则与爆头模式基本相同。

至于时间挑战模式（TIME ATTACK），需要杀手难度通关后才会开启，游戏难度固定为最高难度。时间挑战的第 1 名成绩为 1 小时 12 分 56 秒杀手难度通关，这就是玩家的目标了。不过由于游戏中存在良性 BUG，要完成三个特殊模式，可谓易如反掌，具体请参看奖杯／成就部分的说明。



©Warner Bros. Entertainment Inc.

杀手的荣耀之旅

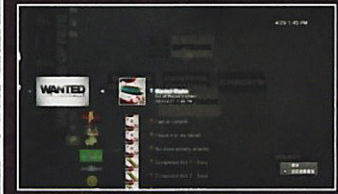
奖杯及成就列表

奖杯／成就名称	类型	点数	取得条件
Wanted Master	白金	—	取得游戏中所有的奖杯
I am in control	铜杯	5	完成第一个训练关卡
I have it in my blood	铜杯	5	完成第二个训练关卡
No more anxiety attacks	铜杯	5	完成第三个训练关卡
Completed Act 1 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 1 关
Completed Act 2 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 2 关
Completed Act 3 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 3 关
Completed Act 4 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 4 关
Completed Act 5 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 5 关
Completed Act 6 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 6 关
Completed Act 7 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 7 关
Completed Act 8 — Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 8 关
Ready to play with the big boys	铜杯	15	完成胆小鬼难度第 9 关
Completed Act 1 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 1 关
Completed Act 2 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 2 关
Completed Act 3 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 3 关
Completed Act 4 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 4 关
Completed Act 5 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 5 关
Completed Act 6 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 6 关
Completed Act 7 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 7 关
Completed Act 8 — Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 8 关
Fully trained assassin	银杯	30	完成刺客难度第 9 关
Completed Act 1 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 1 关
Completed Act 2 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 2 关
Completed Act 3 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 3 关
Completed Act 4 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 4 关
Completed Act 5 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 5 关
Completed Act 6 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 6 关
Completed Act 7 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 7 关
Completed Act 8 — The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 8 关
The Killer	金杯	50	完成杀手难度第 9 关
Collector Nerd	铜杯	10	找到 10 个奖励道具
Compulsive Hoarder	铜杯	30	找到所有的奖励道具
Kill one, save a thousand Donuts	铜杯	5	干掉隐藏老板 Janice
Half the man Barry is	铜杯	5	干掉隐藏女友 Kathy
Pest Exterminator	银杯	20	干掉所有的爆炸老鼠
Bullet Curving Trainee	铜杯	5	用弧线子弹干掉 10 个敌人
Bullet Curving Expert	银杯	25	用弧线子弹干掉 100 个敌人
Shrapnel Storm Trainee	铜杯	5	用爆发子弹干掉 10 个敌人
Shrapnel Storm Expert	银杯	25	用爆发子弹干掉 80 个敌人
Two is always better than one	铜杯	10	用一发弧线子弹干掉两个敌人
Glad I wasn't there	铜杯	10	用一发爆发子弹干掉 3 个敌人
All in the reflexes	铜杯	10	在一次子弹时间中干掉 3 个敌人
Boom!	铜杯	5	干掉一只爆炸老鼠
Up close and personal	铜杯	20	用近身格斗干掉 15 个敌人
Heart Breaker	银杯	25	用不戴面具的 Wesley 在杀手难度干掉 Arana
Between Old Friends	银杯	25	用 Cross 在杀手难度干掉 The Immortal
Punishing Subordinates	银杯	25	用 The Immortal 在杀手难度使用近身格斗干掉 The Russian
Butcher would be proud	银杯	50	在任意难度完成近身格斗模式
Dr. Lobotomy	银杯	50	在任意难度完成爆头模式
Catch me if you can	金杯	50	在时间挑战模式中取得第 1 名


WANTED Artwork

奖杯及成就心得

《刺客联盟 命运武器》的奖杯／成就难度较低，主要是因为有一大半只要通一次刺客难度，再通一次杀手难度就能自然取得，打得快点，六七个小时就能完成。而几个特殊模式，因为有良性 BUG 存在，所以不需要完整通关也能取得，比较麻烦的奖杯／成就就集中在了找奖励道具。除此之外，有一些奖杯／成就略显特殊，但只要知道方法，也可以轻而易举地获得。



Completed Act 1

游戏最容易把人卡住的居然是第一关，在与 BOSS "SWAT Leader" 对决时，因为他举着盾牌，无法对其造成伤害。其实只要按照训练关卡中那样，先贴墙盲射，在画面出现模糊效果时快速在掩体间移动，绕到 BOSS 身后攻击，重复数次便能将其消灭。另一种方法是冲到 BOSS 面前，视角向斜下方，以 BOSS 为圆心绕着 BOSS 移动，此时不举枪就直接射击，BOSS 会跟不上玩家的移动速度，可轻松将其秒杀，只是杀手难度时这种打法有些冒险。

Half the man Barry is

电影版中的劈腿女友 Kathy 在游戏中也登场了，她在第一关第六个区域（BOSS 战前一个区域），上楼后注意身后的窗户，Kathy 在那里敲打着窗子，给她一枪，这个奖杯／成就就取得了。



Kill one, save a thousand Donuts

Janice 就是电影版中的那个胖女人，主角在成为杀手前所在公司的女老板，她在哪里这个问题让很多玩家困惑过。其实她就在第五关（办公室关卡）一开始，主角上楼后会看到一个拿霰弹枪的敌人，干掉他后向右后方移动，然后向对面看，Janice 正戴着耳机坐在对面二楼，同样一枪结果她



就 OK 了。如果你用的不是高清显示设备，或者视力不佳，那 Janice 真的可以称之为"隐藏 BOSS"。请将枪口慢慢移动，发现准星变红就开枪吧。

Compulsive Hoarder

找到所有奖励道具的奖杯／成就的难易度视玩家的细心程度而定。奖励道具在游戏中表现为一种会旋转发光的纸片，一般都散落在各关卡的角落里，取得后可在 GAME REWARDS 选项中看到很多花絮内容。虽说纸片数量多达 62 张，但玩家要想取得全成就或白金奖杯，一般至少要打两遍，只要把一个场地里的敌人全清后，把各角落搜一搜（包括场景起点身后、BOSS 战场地），基本上不会出现遗漏。为确保各位玩家一定不会有遗漏，我将全部纸片的位置都按顺序列出来了，万一漏掉了，请对照着选关再找一次。

Pest Exterminator

游戏中的爆炸老鼠只有 6 只，它们不会移动，身上会发红光，玩家离老鼠越近，那么红光就会闪烁得越频繁，因此比发光纸片更加明显。在找纸片的过程中，就能顺便取得这个奖杯／成就。

Two is always better than one

用一发弧线子弹干掉两个敌人的机会比较多，看到两个敌人的站位比较靠近时，就锁定，调整锁定线，看到两个敌人的剪影都变成白色时就开枪，反正只要完成一次就行了。

Glad I wasn't there

想用一发爆发子弹干掉 3 个敌人，通常情况下需要敌人的站位配合，有些运气成分，所以难度比"一石二鸟"要高一些。不过游戏中有两处三个敌人用上方的绳索吊在半空进行攻击的情况，此时敌人不能移动，可以轻松瞄准。一处是在第 6 关的图书室场景，一处是在最后一关的钟楼场景，推荐在第二处取得该奖杯／成就。

Heart Breaker

用不戴面具的 Wesley 在杀手难度干掉第 7 关的女 BOSS"Arana"，需要注意的是选择角色必须是用密码调出的 Wesley。想节省时间

的话，可以直接选择该角色打杀手难度的流程，这样就不必选关再打一次了。

Punishing Subordinates

任意难度通关后可以使用最终BOSS“The Immortal”，在通了杀手难度后选第3关，选择杀手难度，使用角色为最终BOSS。在遇到第3关BOSS“The Russian”时，慢慢接近，最后用近身格斗技将其一击必杀就行了。（通过这个奖杯，我才知道原来这个BOSS是可以用格斗技杀死的）

特殊模式相关

可以在打完杀手难度后进行。选最低难度的爆头或近身格斗模式开始游戏，打到第一关第一个CHECK POINT后等自动存档完毕就退出游戏，在选关模式选最后一关，在干掉最终BOSS之后，“Dr. Lobotomy”或“Butcher would be proud”就莫明其妙地解锁了。要达成时间挑战模式第1名，也用同样方法，只是选关时要选杀手难度，而且选用密码调出的角色Cross打完最后一关，还能同时取得奖杯/成就“Between Old Friends”，可谓一举多得。看看通过时间，才1分多钟！这个BUG实在是玩家之福啊！



实用技术 特快专递

制作者的丰厚礼物

第一关所有隐藏物品

(1) 游戏开始时，有弹夹的柜子下面（**游戏原画**）
(2) 第二区域起点处右边的窄道内（**游戏原画**）
(3) 第三区域右侧厨房的柜子下面（**开发团队照片**）
(4) 第五区域向上楼梯下面的箱子旁（**游戏原画**）
(5) 第六区域左侧护网后面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(6) 第七区（BOSS战）有敌兵出现的小屋内（**游戏壁纸**）

第二关所有隐藏物品

(1) 第一区进入大庭院后进入左侧的走廊内就能看到（**制作人语录**）
(2) 第二区下楼梯后左侧的死胡同里（**一段影像**）
(3) 第三区向下楼梯的右侧书柜上（**制作人语录**）

第三关所有隐藏物品

(1) 第一区出盾牌兵的大门左侧的墙角处（**游戏原画**）
(2) 第一区的出口门左边的桶后面（**开发团队照片**）
(3) 第二区起点向后转的墙根处就可以看到（**游戏原画**）
(4) 第二区出口门对面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

第四关所有隐藏物品

(1) 第一区快到电梯时，在右侧的角落里（**一段影像**）

第五关所有隐藏物品

(1) 第一区起点左边的办公室内（**开发团队照片**）
(2) 第一区上楼梯后向右后侧移动，在饮料机旁边（**游戏原画**）（注意：由此处向对面看就能看到那个胖老板了！）
(3) 第一区在二楼右侧扶手边的书柜下方（**游戏原画**）
(4) 第二区（BOSS战）起点左侧电梯附近的沙发旁边（**游戏原画**）
(5) 第三区出门后看到的大桌子后面（**游戏原画**）
(6) 第三区在向上楼梯的左侧茶水间的木柜子里面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(7) 第三区二楼会议室里面（**游戏原画**）
(8) 第三区二楼左侧第二间办公室内（**游戏原画**）

第六关所有隐藏物品

(1) 第一区起点左侧的木箱后面（**一段影像**）
(2) 由第二区尽头的铁梯上去后就能看到（**制作人语录**）
(3) 第三区从图书室二楼绕到另一侧就能找到（**制作人语录**）

第七关所有隐藏物品

(1) 第一区第一块平台的台阶左侧（**开发团队照片**）
(2) 第一区第一块平台的台阶右侧（**游戏原画**）
(3) 第一区上台阶后右侧管子后面（**游戏原画**）
(4) 第一区进入仓库后楼梯的下方（**游戏原画**）
(5) 第二区门口有楼梯的小房间内（**游戏原画**）
(6) 第二区最上方室外平台的角落里（**游戏壁纸**）
(7) 第二区进入厕所后，第二个大房间的中间死胡同里（**游戏原画**）
(8) 第二区厕所出口右侧的箱子后面（**开发团队照片**）
(9) 第二区破旧办公室出口门最右边的角落里（**游戏原画**）
(10) 第三区（BOSS战）起点处转身就能看到（**游戏原画**）
(11) 第五区经过瀑布边的长廊后，在进门后的右侧（**游戏原画**）
(12) 第六区进入墓地后的第一个楼梯下方（**开发团队照片**）
(13) 第六区经过第一个墓区后，在一个棺材下面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(14) 第六区第二个墓区入口的右侧柱子旁（**游戏原画**）
(15) 第六区第二个墓区入口的左侧柱子旁（**游戏原画**）

第八关所有隐藏物品

(1) 第一区第一条水道右侧死胡同里有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）
(2) 第一区进入有女神像的庭院后右行，在一些桌椅旁边（**游戏原画**）
(3) 第一区进入第二条水道时的楼梯下方（**游戏原画**）
(4) 第一区第二条水道旧船左侧的角落里（**开发团队照片**）
(5) 第一区有着火房子的庭院的右侧角落里（**游戏原画**）
(6) 第二区起点处往右走到底的垃圾桶旁边（**游戏壁纸**）
(7) 第二区第一个房间大门的左侧角落里（**游戏原画**）
(8) 第二区上二楼后在一个堵住楼梯的柜子旁（**游戏原画**）
(9) 第二区尾声，向上楼梯左侧的柜子后面（**游戏原画**）
(10) 第四区（狙击后）过桥后左侧垃圾箱后面（**游戏原画**）
(11) 第四区有三个掩体的道路，第一个掩体左边（**游戏原画**）
(12) 第四区有狙击手的大庭院出口右边的木箱后面（**游戏原画**）
(13) 第四区上两层阶梯后左转，在第二个长椅的下面，需要贴近一下才能拿到（**开发团队照片**）

第九关所有隐藏物品

(1) 第一区起点右侧的箱子旁边（**游戏原画**）
(2) 第一区第一个房间右边的木箱后面（**开发团队照片**）
(3) 第一区第二个房间左侧墙壁上有一只爆炸老鼠（**漫画家的两幅作品**）
(4) 第一区狭窄通道中的一堆木箱后面（**游戏原画**）
(5) 第一区第三个房间入口右边的桶后面（**游戏原画**）
(6) 第二区起点往回走到底（**游戏原画**）
(7) 第二区战斗通道左边第一个木箱的后面（**游戏原画**）
(8) 第二区到达CHECK POINT后左侧的木箱下面（**开发团队照片**）
(9) 第二区在上楼前的一个木箱后面（**游戏原画**）
(10) 第三区起点左侧祷告室的旁边（**游戏壁纸**）
(11) 第三区第一片战斗场景的祷告室旁边（**开发团队照片**）
(12) 第三区第二片战斗场景的大木箱后面（**游戏原画**）
(13) 第三区向上楼梯的左侧角落里（**游戏原画**）
(14) 第五区高塔最下方的木箱背后（**游戏原画**）
(15) 第五区高塔最下方的木桶旁边（**游戏原画**）



游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

广大玩家最高兴的事情应该是能玩到越来越多的中文化游戏，各个厂商也加大了游戏汉化的步伐，最近官方公布了不少的中文汉化情报，别忘了看看有没有你喜欢的作品出中文版了哦！同时我们也不要忘记感谢无私的民间汉化组织！

至于一直保持在舆论风头的"《怪物猎人》系列"新作《怪物猎人3》的试玩版虽然是《怪物猎人G》的"附属赠品"，但是可谓抢尽了风头，到达编辑部当日更是创下了Wii主机游戏围观人数记录，而游戏套装的主体《怪物猎人G》显然就没那么受宠了，而且因为只支持经典手柄，所以很多玩家还要另添设备，不过为了将来的《MH3》购置新家当还是值得的。



投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

致命车手

铁血硬汉狂飙巴塞罗那

原名	Wheelman
机种	PS3/X360
类型	动作



一个月之内居然有两款以自己为主角的电视游戏发售，票房表现不佳的范·迪塞尔说不定将来在游戏界能够大展一番拳脚（不过估计《致命车手》最终的销量也好不到哪里去……）。本作借鉴的痕迹太过明显，无论驾驶部分还是动作部分都能够看到《横冲直撞》与《横行霸道》的影子，不过对于喜欢此类游戏的玩家来说还是可以尝试一下的。

车手守则1 用好你的PDA

就像许多"GTA类"的游戏一样，PDA是帮助玩家寻路和进行任务的最佳搭档。游戏中按BACK键（文中操作以X360版为例）就可以调出PDA的菜单，玩家可以在这里看到整个城市的地图，以及地图中分支与主线任务的分布。主线任务的触发地点在PDA中会以绿色叉状的图标标示出来，玩家到达该处就能够进行主线任务，PDA会自动为主线任务的触发点做出导航（游戏中所有的主线任务和支线任务都可以省去跑路的过程，而在PDA上选定之后按A键直接开始）。主线任务基本可以划分为驾驶和枪战两个部分，驾驶部分在游戏中无疑占据着绝对的戏份，大部分的任务都需要玩家在车上完成。相比之下下车后的枪战部分则比较简单，由于游戏中并没有掩体系统，所以大多数情况下对射即可解决大部分敌人，需要注意的是锁定敌人之后还可以使用右摇杆来微调准星的位置，这样可以更好地完成爆头攻击。



除了主线任务之外，我们可以在PDA上看到大量五颜六色的分支任务图标，游戏初期可以挑战的分支任务比较少，但随着剧情的进行分支任务便会越来越多。其实游戏中的分支任务就是各种挑战，挑战项目的种类也可以在PDA中根据图标分辨出来（在PDA中将光标指向分支任务时，可以选择按A键直接开始挑战或按X键让PDA为玩家做出导航）。紫色图标"fugitive"为逃脱战，玩家需要驾驶车辆在限定的时间内躲开穷凶极恶的敌方车辆的追杀到达小地图绿色图标的位置，安全到达位置后的剩余时间越多评价越高，建议玩家开着比较结实的车来参加挑战；红色图标"rampage"为破坏战，任务就是在限定的时间内尽可能地破坏场景中的各种物品，当破坏画面左上方要求的物品后还可以将自己的积分翻倍，所以这项挑战获得高分的关键就是破坏要求物品，所以玩家要熟悉比赛地点的街道才行；桃红色图标"contracts"为追逐战，任务的完成方法很简单，就是追上目标车辆并将其破坏；绿色图标"made to order"为抢夺战，玩家需要在很短的时间内将目标车辆抢夺后再驾驶该车到达目标地点，由于要求的时间比较短，所以必须在最短的时间内完成抢车；橙色图标"street showdown"为竞速战，最先跑完赛程的车辆便能获得胜利，当然途中你也可以攻击其他参赛的车辆减缓它们的速度，但是要注意被攻击的车辆也会在比赛过程中认准玩家不断还击；黄色图标"taxi"为出租战，玩家需要驾驶出租车将乘客送到目标地点，到达目的地的时间越短评价越高；蓝色图标"hot potato"为收集战，任务要求为在倒计时结束前跑到图标的位置并收集公文包，每收集到一个公文包就会增加一定的时间，直到收集到所有的公文包即可完成任务。

车手守则2 提高驾驶技术

驾驶部分是游戏的重中之重，所以本作有别与其他"GTA类"游戏的地方就是驾驶部分的操作要丰富许多。除了普通赛车游戏具备的加速（RT键），刹车（LT键），手刹（X键），切换驾驶视点（RS键）之外，本作也引入了氮气加速系统，当画面中左下方的槽累积到一定程度之后，按住A键即可将自己的车辆瞬间加速。右摇杆在驾驶时的作用是碰撞，玩家可以向前、左和右三个方向做出碰撞，当把对手挤到墙壁旁边时再使用碰撞便能够起到最佳效果。车辆内的射击比较简单，当玩家获得武器之后在车辆内时按住LB键即可向前方的车辆射击，需要注意的是，只有与对方车辆保持一定距离才能完全锁定（使锁定光标变红），如果画面下方的槽累积到一定量，玩家还可以在射击时发动慢动作时间（按十字键↑为向前方车辆发动慢动作，↓为后方车辆）来更有效地消灭敌人。



怪物猎人 G 有爱之人再相会！

原名	モンスターハンターG		
机种	Wii	类型	动作

《怪物猎人 G》移植到 Wii 平台，相比 PS2 的网络环境要好很多，但是国内购买 Wii 点数相对来说比较麻烦，初期免费对战的十几天很快就过去，大部分玩家应该还是玩村长任务吧。这里为大家列出村长任务中所有关键任务（只要完成关键任务即可开始紧急任务）和隐藏任务的出现方法，希望对大家能有所帮助。

村长关键任务一览

一星
ハンターの基本、肉の调理
ハンターの基本、アイテム探索
ハンターの基本、アイテム调和
ハンターの基本、钓り

二星
森のキモコ狩り
武具职人へのプェゼント
潜入！飞龙の巢！

三星
大怪鸟イャンクックを倒せ！
幻のキモを追え！
密林の大怪鸟
森の中の异变

四星
イャンクックを捕まえう！
ドスランポス、再び！
巨大昆虫、发生！
ドスゲネポスを狩れ！
ゲリョスを讨伐せよ！

五星
大怪鸟の异常发生！！
リオレウス捕获大作战
见えざる飞龙、バサルモス！
雌火龙リオレイア倒せ！

村长隐藏任务出现方法

隐藏任务名	出现条件
凯龙グラビモスの威胁	制作一个砂龙系列的防具
死斗！角龙ディアプロス	制作一个一角龙系列的防具
洞窟に潜む影	制作一个昆虫系列的防具
危险物、取り扱い注意！	完成以上三个隐藏任务
一对の巨影	完成隐藏任务"危险物、取り扱い注意！"
巨大龙の侵攻	完成所有的单人模式任务，完成所有训练所的讨伐训练

《怪物猎人 G》相对于 PS2 原版的变化

■网络构成不同，收费方式不同。

■家中的小猪有了探险猫的作用，在道具箱选择给小猪一些素材它便会出去探险，完成一个任务回来后在床边的箱子中可以获得小猪带回来的不少素材。

■道具箱提供了套装存储记录功能，更加方便。

■购买道具时可以选择将道具直接送到道具箱中。

■可以在道具箱中合成道具。

■加入了猫饭系统，在村长旁边的桌子上吃。

■各种武器增加系列后续作品的特性，这些在原版的《怪物猎人G》中是不存在的：片手持刀使用道具；双刀乱舞后可以立刻滚动；大剑蓄力斩；长枪攻击后三连跳。锤子、弩基本没有变化。



◀给小猪道具就可以让它去游戏中的场景探险，完成任务后再回来可以在箱子中得到道具。



▶在村长旁边的露天餐桌旁选择不同的食材可以配出不同效果的猫饭。

白骑士物语 古之鼓动 重新踏上寻找公主之旅！

近日 Level-5 对《白骑士物语　古之鼓动》进行了一次大型更新，其中最吸引人的内容便是增加了二周目。二周目时除了不能继承剧情关键道具之外，其他东西均可继承，这样高 GR 的玩家就可以享受虐杀敌人的快感了。不过这还不是最重要的，最重要的是在二周目里全世界增加了很多全新的宝箱，里面全是 GR 7和8的装备！即使是一名老玩家，也很少有人会去把 GR 7和8的装备收齐的，而这次追加的宝箱里连用召雷石和光金块制作的珍稀装备都有！对于刚刚开始进行游戏的人来说，自然更是有如天上掉钱了。这回我们就会将二周目新增的宝箱公布出来。

原名	白骑士物语 古の鼓动		
机种	PS3	类型	角色扮演

ブラスタ平原	
ブラスタ平原B-3	ブレイカーフィスト
ブラスタ平原G-5	ブレイカーレギンス
ブラスタ平原E-5	ブレイカーメイル
ブラスタ平原D-8	ブレイカータセット
泷の洞窟F-3	森人の刚弓

クレイドール平原	
クレイドール平原B-6	ウィンドエッジ
クレイドール平原C-6	骑士团制式外套
クレイドール平原F-3	フォレストクウィス
クレイドール平原D-2	フォレストサバトン
クレイドール平原C-1	フォレストアーマー
クレイドール平原C-3	フォレストガントレ
クレイドール平原D-4	ローグシャムシール

ノルディア坑道	
ノルディア坑道B-3	クリスタルロッド
ノルディア坑道D-4	红玉石の宝剑
ノルディア坑道入口附近	カイトシールド

ラグニッシュ砂漠	
ラグニッシュ砂漠C-8	红莲の剑
ラグニッシュ砂漠I-5	ライダーズコート
ラグニッシュ砂漠F-3左上	ライダーズグローブ
ラグニッシュ砂漠C-6	ライダーズブラッカエト
ラグニッシュ砂漠G-6	ライダーズクラコー
ラグニッシュ砂漠C-3	蜻蛉切

フランダール登山道	
フランダール登山道B-4	ダークシューター
フランダール登山道C-2	白银の斧
フランダール登山道D-4	フォレストキーパー
フランダール登山道D-5	山吹之翁

グリード地下回廊	
グリード地下回廊1F・F-2	マジカルローブ
グリード地下回廊2F・C-2	マジカルブレーサー
グリード地下回廊2F・C-4	マジカルスロップス
グリード地下回廊1F・E-3	マジカルピガッシュ
グリード地下回廊2F・D-4	豪华なマント
グリード地下回廊2F・D-2	パラディンソード

バンカーロード采掘场	
バンカーロード采掘场入口附近	ククルカンの杖
バンカーロード采掘场1F・C-4	古代の爪
バンカーロード采掘场1F・C-3	破邪の大剑
バンカーロード采掘场2F・C-3	マスターシールド

虫の谷	
虫の谷・东部I-7	王宫骑士の外套
虫の谷・西部G-6	圣银の枪
虫の谷・西部D-4	妖魔の大斧
虫の谷・西部E-4	墨幽鬼谭

バンヘイブン荒野	
バンヘイブン荒野G4（地下）	アースレギンス
バンヘイブン荒野F5（地上）	アーストラウザ
バンヘイブン荒野F4（地下）	ホーリータバルジン
バンヘイブン荒野C3（地上）	アースメイル
バンヘイブン荒野A3（地上）	アースフィスト

ドグマホール	
通往神殿的路上A-5	ドゥームガントレ

崩坏神殿	
C-4	ヘビキリの剑
D-1	ドゥームブリーチズ

神殿エリア	
C-1	ドゥームプレート
B-2	ドゥームグリーヴ
C-2	セント・クレイモア

注：此区域有多个区域来回传送，3个宝箱在3个不同的区域，请大家仔细搜索。



外星战役

原名 Mytran Wars
机种 PSP 类型 策略

难得一见的优秀美式策略游戏



虽然游戏是一款老美出品的战棋类游戏，不过游戏的素质却是非常的不错。本作的难度在同类游戏里来说算是比较高的，各种地形因素以及天气对机体的影响让游戏显得更加真实，美式漫画风格的剧情演绎也能带给玩家不一样的体验，丰富的机体部件也能很好的让玩家体验到DIY的乐趣，总之喜爱战棋类游戏的玩家一定不能错过这款作品。

机体有关

游戏中人类和外星人都有轻、中、重三种不同型号的机体，根据机体的不同，能装备的武器、部件的种类也各不相同，不同的机体也有自身擅长与不擅长的能力，所以战斗的时候必须合理地利用三种机体的能力来更加有效地完成关卡。需要注意的是购买的机体在战斗中被破坏后就会永远的消失，所以作战时尽量不要损失机体，特别是那些装备了高级部件的机体。

轻型机体：武器威力比较低，移动能力比较优秀，能够装备的部件种类比较多。这类机体主要以辅助为主，如果用来探路的话部件方面应该以提升移动距离的部件为主，每关出场数量不宜太多。

中型机体：各方面能力平均，攻守兼备。这类机体可根据玩家的需要

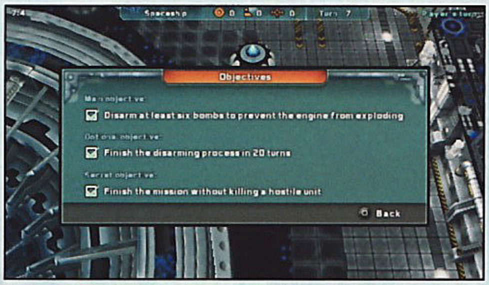


打造成杀伤力强、武器种类多的强袭型机体，亦或是攻击和防御兼备的牵制型机体，甚至可以是视野广、攻击距离长的狙击型机体，总之这类机体的变化最多，出场的数量也基本在配置数量的一半以上。

重型机体：重型机体比较适合走肉盾路线，搭载在这类机体上的很多部件对武器的抗性提升得很高，武器抗性达到100时就可以免疫敌人该系武器的伤害，所以让血多抗高的重型机体当肉盾是再好不过的选择了。当然重型机体也可以搭载大威力的群体攻击武器，如何选择就要看玩家自己的喜好了，不过速度慢是它们的弱点。

任务有关

游戏中每个关卡都有三种不同的任务可以完成，除了主要任务外，自由任务和隐藏任务完成起来都有一定的难度，特别是隐藏任务要求在没有任何提示的情况下来完成。不过任务的完成度会直接影响隐藏武器的解锁情况，所以这就要求我们尽量多的完成任务。



每个关卡都是可以重复挑战的，没有必要一次性就完成一个关卡里的所有任务。

部件有关

完成关卡后会得到金钱以及升级部件所用的点数，消耗这些点数就可以对部件进行升级，一些上锁的部件需要完成对应关卡的隐藏任务后才会开启。游戏中可以升级的部件数量很多，两个种族部件总和加起来在200件以上，不同种族的同类型部件在能力上也有一定的差异，装备前必须仔细研究部件的能力。

武器：装备部位为手臂和肩膀。轻型机体的武器攻击力普遍偏低，不过某些附带异常状态的武器比如冷冻、致盲、麻痹等，这些可都是牵制敌人的好东西。中型机体的武器偏向于攻击力和攻击距离，而重型机体的武器则是偏向群体攻击以及近战。

防御系统：装备部位分别为手臂、肩膀以及躯干，防御系统类部件的效果，一为增加对各种类型武器的抗性，二为增加机体的最大血量。所以在选择的时候自然是按照抗性和血量增加值多少的来选择。

移动系统：装备部位为肩部和腿部，这类部件除了给机体提供移动能力外，某些部件还有诸如相位转移、浮空、穿越敌人机体、移动距离加倍等特殊技能，在装备的时候一定要看清楚部件所对应的特殊能力。

辅助工具：装备部位为肩部、头部以及轻型机体的手臂。从恢复到修理，增加视野距离到增加武器伤害，辅助工具的类型是非常多的，甚至连自爆这种变态技能都是能够在这类部件里找到的，这也是战前准备和配置机体时更换最频繁的部件。

综合类：这类部件不需要安装，升级之后自动增加机体基本属性及能力，有多余的点数就可以在综合类部件里找一些比较有用的来进行升级。

特殊类：特殊部件只能装备在英雄机体上，通常这类部件附加的能力都是很不错的，不过适用的范围就太狭窄了。不过英雄机体本来就比制造出来的普通机体要强，随着剧情的发展还会获得机体专署的部件，再加上特殊部件的能力加成可以说是如虎添翼。而且特殊部件升级所消耗的点数并不多，可以选择性地升级某些实用的部件。



中文游戏风向标



《无名英雄》



《无双大蛇Z》

近日Sony的游戏中文化行动频繁。

4月，PSP上有“无双猎人”之称的《三国无双 联合突袭》推出了官方中文版。

5月，PS3上的《无名英雄（inFAMOUS）》将推出中英文合版，这款由“《狡狐大冒险》系列”开发者Sucker Punch开发的PS3独占游戏拥有开放式的场景和火爆的动作场面，是喜欢科幻题材和热血游戏玩家的首选。PSP版《死神BLEACH 灵魂升温 6（BLEACH HEAT THE SOUL 5）》也将于5月14日与日文版同时推出中文版，PSP玩家不可错过！

今年夏天，PS3上“《无双》系列”的另外一款作品《无双大蛇Z》将推出中文版，具体发售日暂时不明。虽然本作日文版已出，但想要得到更好游戏体验的无双FANS们不妨再稍稍等待一段时间。



《死神 BLEACH 灵魂升温 6》

国内民间汉化组织的中文汉化游戏步伐也没有丝毫停歇，各类型的PSP游戏都有汉化版推出，文字冒险游戏《智代后记 美丽的生活 CS版》是文字冒险游戏著名厂商key社《CLANNAD》智代线路的后续作品，之前没有玩过的朋友这次不要错过了哦！

拥有众多FNS的“《牧场物语》系列”在PSP上的最新作《蜜糖村》也得以汉化，游戏中玩家接受女神委托和村民一起努力改变村庄将被改建为游乐场的命运。

另外，动作游戏《一骑当千》、文字冒险游戏《Sweet Pool》和老游戏《新天魔界 混沌时代5》也都推出了民间汉化版。



本作是以资料片的形式推出的，主线流程上与前作基本没有什么区别，厚道的是本作新加入了5章特别篇剧情、修改了部分神兽的获得方式以及追加了丰富的隐藏迷宫，使得本作的可玩性增加了不少，所以本篇攻略对游戏的流程不再做详细的介绍，而是着重对隐藏要素做出详细说明。清新感人的故事和强大的收集要素在本作中都得到了加强，相信能够让喜欢《口袋妖怪》的玩家得到许多感动和惊喜。

文 阳光成员 dikowj　美编 NINA

ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊



口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队		Nintendo	角色扮演
NDS	ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队		日版
	2009年4月18日	1人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

游戏时间：完成主线剧情和特别剧情时间约为 25 小时。

系统解说

基本操作

十字键	移动
B+ 十字键	快速移动
X	进入菜单
A	普通攻击／确定
B	取消／快速跳过对话
L+A	使用快捷攻击技能
L+R	使用快捷攻击道具
L+B	查看战斗信息
Y／START+ 十字键	选择方向
A+B	快速回复体力（会消耗回合数和满腹度）
SELECT	查看地图
START	面向敌人





村庄 & 公会设施介绍

袋龙的仓库：袋龙的仓库与迷宫中一些仓库相通，而且随着探险队等级的提高存放量也会提高，最多可存放 1000 个。



变色龙兄弟的商店：左边的变色龙主要卖果实和食物，右边的变色龙主要卖道具和技能机。

天然鸟的鉴定所：第十章开业，可以把从迷宫里带回来的宝箱鉴定成道具。

幸运蛋的孵化室：第十章开业，如果获得了精灵蛋就可以委托她代为孵化。

电击怪的技能屋：第六章开业，可以把遗忘的技能再学回来。

夜游灵的银行：在迷宫中一旦战败，金钱会损失一半，所以有钱存银行是个好习惯。

嘎啦嘎啦的道场：第六章开业，可以在道场中挑战到一些单一属性的迷宫，挑战胜利后能获得奖励。

圈圈兔的酒馆：新增设施。酒馆分为两部分，左边是圈圈兔饮料台，可以用果实做成饮料，能随机出现一些效果；右边是果然翁的道具交换台。两者都跟隐藏迷宫的开启有一定的联系。

泉水和风铃看板：泉水可以保存记录，风铃看板可以变更队伍。

公会地下一层：两块任务看板，左边主要是帮助任务，右边一般是悬赏任务。"风铃子的小队管理处"的作用是可以变更队员和队长，查看精灵和解散精灵等。

公会地下二层：毒蟾斗士的道具合成屋，可以用多个道具合成一个道具。道具有稀有度设定。

同伴系统

游戏中最重要的系统，它使你在迷宫中不再是一个人孤单地闯荡，而且这也是收集口袋妖怪的关键。

本作中的精灵继续沿用系列设定——精灵有体型大小之分。在小队中体型总数不能超过六颗星，但是这不影响在迷宫中招募同伴。在迷宫中招募同伴必须要求敌人在小队长身边的8格之上，而且最后致命的一击要由小队长完成。

当队伍中满员或体型超标时可以选择一个同伴将之传送回风铃子处。

在迷宫中，可以给同伴下达指令控制其行动，随着同伴智慧值（かしこさ）的提高，指令会越来越丰富，到最后一共有"一同前进、注意前方、勇往直前、不被先制、不要勉强、HP 低下时原地待命、原地待命、逃跑"这8个命令。



©2009 Pokemon. ©1995–2009 Nintendo／Creatures Inc.／GAME FREAK inc. ©1993–2009 CHUNSOFT.



属性相克表

□袋妖怪间的战斗，向来要特别注重属性见的关系，下面就给出属性相克表。

注：● 1.4 倍伤害；○ 1 倍伤害；△ 0.7 倍伤害； ☆ 0.5 倍伤害

	普通	火	水	电	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	幽灵	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	☆	○	○	△
火	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电	○	○	●	△	△	○	○	○	☆	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	☆	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	☆
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	☆	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	☆	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
幽灵	☆	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

流程攻略

注：由于本作主线剧情流程与前作一模一样，所以在文中直接省略剧情部分，只附上迷宫资料和剧情推进方式。

主角和同伴的选择：游戏刚开始与系列传统一样要回答一堆问题来决定主角是哪个精灵。本作的问题更是增加到了 2 个固定问题和 8 个随机问题，所以抽到哪个精灵更带运气成分。主角会在下列精灵的前 19 个中产生，同伴则会在全 21 只除与主角属性相同的精灵中产生。

♂ ピカチュウ	♂ ヒコザル
♂ フシギダネ	♂ ポッチャマ
♂ ヒトカゲ	♀ エネコ
♂ ゼニガメ	♀ ロコン
♀ チコリータ	♂ コリンク
♂ ヒノアラシ	♂ リオル
♂ ワニノコ	♀ イーブイ
♂ キモリ	♂ ゴマゾウ
♀ アチャモ	♂ ニャース
♂ ミズゴロウ	♂ ゴンベ
♂ ナエトル	

回答完问题下屏出现一个蝴蝶结时持续点击下屏就可以开始冒险了。

第 1 章：あらしのうめで

先给主角取名字，然后选择“はい”帮住同伴追回石头。

迷宫：かいがんのどうくつ　层数：4 层　敌配置：化石盔、无壳龙、太阳珊瑚　BOSS：超音蝠、毒气瓦斯



第一章算是教学关卡，没有难度，在此熟悉一下各种操作吧。游戏刚开始，敌我双方大多是普通攻击，如果满腹度允许可以练练级。BOSS 中毒气瓦斯不论是 HP 还是攻击力都略胜超音蝠一筹，先解决他吧。

第 2 章：ギルドにゅうもん

给新成立的探险队取个好听的名字，开始公会生活吧。

迷宫：しめったいわば　层数：7 层　敌配置：无壳龙、化石花、化石蝎、祈福铃

本关也没有难度，注意自己的满腹度，不必多做逗留。注意有的敌人会缠绕，这时候的伤害很有威胁的。本关没有 BOSS，下到第 7 层就可以了。

第 3 章：じくのさけび

依次到变色龙的商店前、广场上、公会看板前的钝河狸处触发剧情。

迷宫：トゲトゲやま　层数：9 层　敌配置：尼多莉娜、尼多力诺、腕力、小拳石、嘟嘟、绿蜘蛛、胖胖翁　BOSS：素利普



本关开始敌人不是那么好打了，它们会使用技能，而且攻击力都高到可以减少我方大量 HP，现在要考虑到属性相克，而且时刻注意回复。建议在之前的商店中购入些食物和投掷道具，迷宫中的有些怪物在 HP 少的时候会逃跑，用投掷道具绝杀之。BOSS 的 HP 在 100 左右，但多使用普通攻击，威胁不是很大。

次日做公会的看板任务赚取 30 点探险队点数方可推进到第四章。

第 4 章：みはりばん



本关是个看脚印猜怪兽的小游戏。一共要猜 6 只怪兽，随时间槽减少会陆续出现图片提示，允许有两次错误，再猜错就会被判失误。小游戏结束后再去赚取 30 点探险队点数就可以进入第五章。

第 5 章：はじめてのたんけん

剧情后从村子右边出发即可到目的地。

迷宫：たきつぼのどうくつ　层数：9 层　敌配置：可达鸭、蚊香蝌蚪、臭泥、蔓藤怪、乌帕、荷叶蛙、雨蛛、小鲶鱼、地震鲶鱼



本章开始可以招募同伴，招募同伴需要打败敌人并且最后一击由主角来完成才有可能达成。本关又深又大，可捡的东西也不是很多，节省点满腹度快速通过吧。值得注意的一点是在迷宫中如果碰到摆摊卖东西的变色龙，买完东西最好付钱，否则会被追杀至死。

主角和同伴的进化 二周目一开始达成主角进化的方法并不难，其实只要完成噩梦兽剧情，就可以慢慢等两只图图熊主动与主角对话的剧情（在玛娜菲回归之后），然后就可以进化了。



第6章：ドクローズ

成为公会成员的第一天，来到街上触发一系列剧情。自由活动开始时就做看板任务度过第一天。第二天又被拉去玩认脚印的小游戏。第三天再做看板任务度过一天。第四天终于出现新任务了，依然从村子右边出发。

迷宫：リンゴのもり 层数：13层 敌配置：绿毛虫、巴大蝴、独角虫、铁甲蛹、大针蜂、走路草、臭臭花、蘑菇虫、椰蛋树、毽子草、花苞玫瑰、蓑衣虫、三合一蜂巢

本关迷宫较复杂，一定要准备好食物。敌人方面也会出现一些攻击力可观的进化形态。如果队中没有草系精灵，现在可以补充一下。



自由活动时间赚取探险队点数以获得接下来的远征资格。

第7章：ギルド　えんせいへ

来到迷宫洞口出现了分支：えんがんのいわば和ちいさなよこあな。选择えんがんのいわば推进剧情。

迷宫：えんがんのいわば 层数：9层 敌配置：迷你龙、海象球、地贝龙、海鸥、大钳蟹、长须海象



迷宫中出现的冰系精灵有时会使用范围很大的细雪，海鸥还有带混乱的攻击，其余水属性的精灵则没有太大的威胁。从现在起可以在迷宫中获得宝箱，拿回街上就可以鉴定了。

突破迷宫后再次遇到分支：ツノやま和いわのよこあな。同样，选择ツノやま推进剧情。

迷宫：ツノやま 层数：15层 敌配置：派拉斯特、蘑菇仔、狩猎凤蝶、天然雀、独角蜘蛛、刺角昆、化石翼龙、末入蛾、榛果球、胡说盆栽

迷宫中虫系精灵占多数，要时刻注意它们的异常属性攻击，出现异常状态不必恋战，直接找楼梯离开吧。对迷宫里的化石翼龙使用技能会减少PP值。现在能快速离开就离开，这里的精灵很难成为同伴，逗留没有好处。

第8章：グラードンのしんぞう

营地会议结束后选择のうむのもり推进剧情。

迷宫：のうむのもり 层数：12层 敌配置：咕咕、樱花种子、土龙宝宝、图图犬、毽子花、针鼠、卷耳兔、惊角鹿、猫头夜鹰、蘑菇袋鼠

迷宫中飘散的浓雾会降低命中率，另外迷宫中也有不少会催眠的精灵，被催眠后是很容易被围杀的，所以见到能催眠的精灵最好绕道而行。





第9章：きりのみずうみのなぞ

迷宫：ねっすいのどうくつ 层数：8+7层 敌配置：熔岩虫、大葱鸭、小鸭嘴火龙、蟋蟀斗士、布鲁狗、布鲁皇、洋洋蜻蜓、沙漠骆驼、壶壶、鸭嘴火龙、雌萤火虫、雄萤火虫 BOSS：古拉顿



这个迷宫大多是火系和虫系精灵，虫系的远程固定伤害比较有威胁，而火系攻击有几率被烧伤，这些都要注意。第8层之后有一个袋北保存点。来到最深处就会碰到古拉顿。到底是神兽，HP有450左右，攻击力惊人。此时如果没有20级以上将会很难取胜。

古拉顿兼具火和地的属性，攻击主要有恶颜，切断，锻炼和泥浆喷射，幸好没有高攻击力的招式，但它会一直追着人跑，比较难缠，回复就嗑药吧。队内有水系或草系的精灵会轻松得多。

第10章：ヨノワール

回到公会又是自由时间，做一些自由任务过完一天；次日一早先到变色龙小店跑个腿，回复音符鸟后就继续做任务过一天；第三天便有剧情了。

迷宫：エレキへいげん 层数：10+10层 敌配置：正负宝宝、插头怪、电气龙、电绵羊、咩咩羊、疾电狗、麒麟奇、古蜻蜓、嘟嘟利、电击兽、肯泰罗 BOSS：电气狗／疾电狗×8

这个迷宫开始会出现陷阱和怪兽屋，陷阱占地一格，踩中会得到一个不利状态，遇到怪兽屋会掉下数只怪物来，地上如果聚集着道具的地方一般是怪兽屋所在。本关雷属性怪物居多，会两格以上的技能，而且迷宫后半段比较复杂，找到楼梯就走，别恋战。



要为这关BOSS战做的准备就是回复道具和收一个疾电狗。BOSS电气狗的HP在220左右，另外8之疾电狗其实就是杂兵，但我方开始被包围，如果队中有避雷针特性的疾电狗，就不用考虑他们的电系招式，最好先向一个方向突围。

第11章：とうぞくジュプトル

迷宫：きたのさばく 层数：15层 敌配置：大头蚁、穿山甲、仙人掌、塔斯仙人掌、卡拉卡拉、土偶怪、钢甲小子、钢甲犀牛、噬人怪草、铁甲犀牛、幼甲龙

迷宫中第6、10、11层会扬起风沙，每走几步会减少3点HP，所以要多带回复道具。起风沙时地系敌人很难命中，要注意。而且迷宫中很多敌人能多次攻击，比较棘手，一定注意回复。

来到迷宫最深处，除了流沙一无所获，但主角好像感觉到什么。第二天，二人不甘心再次来到此处，进入流沙之中，发现了洞穴。

迷宫：りゅうさのどうくつ 层数：10+10层 敌配置：蜻蜓龙、穿山王、小甲龙、毒蝎、钻地虫、钢嘴钳、巨大甲龙、沼泽河马、忍者蝉 BOSS：红圣菇

高难度迷宫。后半段的第3、4、6、7、8、10层会出现风沙天气，不仅如此，后半段敌人的攻击力

刷天数 攻略中所提到的刷天数，必须要做通过做任务度过的一天才记有效一次，纯粹进迷宫逛一圈无效，不过，要是想变换看板上的内容，最简单的方法就是去初始的4层迷宫逛一圈再出来。

和连续攻击能力都大大上升，如果碰到个怪兽屋很有可能会战败，所以回复道具一定要准备充足。

BOSS 红圣菇的 HP 在 400 左右，属性超能，攻击力比较高，其他能力一般，经常使用普通攻击，没有强力超能招式。只要注意回复 HP，这场 BOSS 战没有大难度，如果有虫系技能，能更好地打击她。



第 12 章：のこされた　かのうせい

迷宫：すいしょうのどうくつ　层数：11 层　敌配置：叶衣虫、隆隆岩、哈奇蛇、盾面龙、小骨龙、独眼达恩、隆隆石

迷宫中以地和岩属性的精灵为主，所以队中有水属性会轻松许多。隆隆岩会自爆，不过碰到的不多，使用自爆的几率更不是很大，见到隆隆岩小心为上。

来到中继层，把三块水晶的颜色都调成蓝色即可继续前进。



迷宫：だいすいしょうのみち　层数：13 层　敌配置：宝宝龙、水黾王、叶衣虫、卷尾猫、鬼面冰、灾兽　BOSS：草蜥蜴

迷宫中出现的精灵属性不集中。值得注意的是灾兽的剑舞、鬼面冰的闪避技能、卷尾猫的连续攻击。

关前最好备上麻痹睡眠等辅助道具，BOSS 战中有利。BOSS 草蜥蜴有 500 左右的 HP，草属性，攻击力很高，普通攻击就能造成很大伤害，不使用强力草属性技能。此时如果我方等级在 30 级以上，用辅助道具加火属性技能可以轻松获胜。

第 13 章：ヨノワ－ルのひみつ

交代剧情的一章。能操作的只是做看板任务刷过两天。

第 14 章：みらいせかいへ

当主角等人被绑在柱子上准备受刑时选择第三项“こうげき”便能趁乱逃脱。

迷宫：くうかんのどうくつ　层数：8 层　敌配置：百变怪、超能猪、钢鸟、小磁怪、气球鬼、飘飘鬼、大岩蛇、三合一磁怪

迷宫内出现的精灵不是很强力，但气球鬼和飘飘鬼的技能极为变态，能造成超大伤害。迷宫虽然只有 8 层，但很大很复杂，充足的食物是必要的，迷宫中还有一个满腹度消耗减半的道具“スタミナリボン”，一定要收到。

迷宫：くらやみのおか　层数：15 层　敌配置：梦妖、布袋鬼、巨飞蝎、鬼斯、鬼斯通、木乃伊、念力土偶

迷宫中以鬼系精灵为主，鬼系能够穿墙，在墙里面很多攻击都无法奏效，在狭窄的过道里碰上最好引到空旷处再打。而且有些精灵有混乱、烧伤、睡眠、减 PP 等能力，迷宫比较大，还是以快速脱离为目标！

迷宫：ふういんのいわば　层数：8+6 层　敌配置：龙贝贝、钢果球、双臂恩古、红鼻钢、古蔓藤、臭臭泥　BOSS：盆栽鬼

又是很复杂的迷宫，进入前准备好食物和 PP 回复。迷宫中也会出现大型怪兽屋，小心。BOSS 盆栽鬼非常弱，四项技能都是状态技能，用技能伺候他的时候会被扣 PP 值，所以要使用 PP 回复。盆栽鬼 HP 在 450 左右，几个回合就可以击败他了。

第 15 章：ほしのていしのしんじつ

迷宫：くろのもり　层数：8 层　敌配置：毽子棉、亮翅蛾、梦魇、利爪地龙



迷宫比较大，道路很复杂。精灵的种类并不多，毽子棉攻击力上乘，而且会强力吸血技能，梦魇会穿墙，这两个要多加注意。

迷宫：もりのたかだい　层数：12 层　敌配置：大钢蛇、叶精灵、钢甲暴龙、六尾、铁甲暴龙、沙暴河马

迷宫内的精灵普遍皮糙肉厚，用属性相克能造成较大伤害。大钢蛇会冰冻技能，铁甲暴龙有连续投石，会沙尘暴的精灵也不再少数，这些都要注意。

第 16 章：よあけのおもい

迷宫：キザキのもり　层数：20 层　敌配置：地狱犬、超能少女、樱桃花、勇吉拉、女皇蜂、九尾、拉托斯



迷宫比较深，满腹度消耗减半的装备和食物是必备的。精灵方面以超能和虫系为主，超能的勇吉拉攻击力很高，女皇蜂有压制特性使用技能会减少 PP，拉托斯在近身时会使用封印，这些都应该注意防范。

向下一个迷宫前进之前，先选择“プクリンのギルドにいこう”和“しんじてくれる”回一趟公会寻求大家的帮助。

第 17 章：ギルドのなかまたち

主要介绍剧情的一章，中间只需要走过一遍第 5 章的迷宫たきつぼのどうくつ。出发去下一迷宫之前先回一下秘密基地，可以看到草蜥蜴留下的便条，然后前往海滩。

第 18 章：ラプラス

迷宫：いそのどうくつ　层数：9+5 层　敌配置：白海狮、巨钳蟹、地贝龙、菊石兽、水晶水母、海星星、海象王、哈克龙、大嘴鹈鹕　BOSS：镰刀盔 / 多刺菊石 ×2

迷宫中精灵以水属性为主，有的会下雨技能，所以火系精灵比较吃亏。随行的音符鸟拥有多个实用技能，会是个很好的帮手。这个迷宫会越来越复杂，一定要准备好充足的食物。

中继层恶毒鼬一伙再次强走碎片，音符鸟一人追上，接下来音符鸟离队。到底层遇到被撂倒的恶毒鼬一伙，据他们说遇到了强敌。拿回碎片后与音符鸟汇合，强敌出现。BOSS 共有 3 个，其中多刺菊石 HP 在 130 左右，有缠绕，潮水，怒视和啃咬这 4 个技能。镰刀盔的 HP 在 400 左右，有喷水，忍耐，斩切和百万吨吸收这 4 个技能。他们经常使用水属性技能，所以有火属性同伴的不要冲上去。先解决两只多刺菊石后再打镰刀盔。HP 降到 1/3 时一定要回复，否则可能被一击杀。



对付爆炸 迷宫中有会爆炸的陷阱和自爆的敌人，威力相当恐怖，如果队里有“潮湿”特性的怪物，它们就会立刻哑火。

第 19 章：まぼろしのだいちへ

迷宫：まぼろしのだいち 层数：15+8 层 敌配置：钢盾龙、快龙、暴地龙、暴骨龙、胖胖猫、鸭嘴暴龙、雪巨人、草飞龙、电气狗 BOSS：夜游神 / 宝石眼 ×6



迷宫中随机出现各种天气，而且到处都是进化到完全形态的精灵，不愧是圣地。

到这时候，我方等级应该不低了，46 级的草蜥蜴反倒需要重点保护。迷宫中道路极为复杂，食物，HP 回复和 PP 回复一定要多多准备。

BOSS 战中，宝石眼的 HP 在 90 左右，技能有处刑，暗算，击落和见切，乱抓很有威力，先排除他们。夜游神的 HP 在 500 左右，有黑夜魔影，幻影拳，勒紧和黑暗眼神，在我方多人离他近时就有很大几率使用黑夜魔影造成全体伤害。幸亏他防御并不高，使用强力攻击技能很快就能把他撂倒。

最终章：さいごのぼうけん

迷宫：じげんのとう 层数：13+10 层 敌配置：太阳神石、3D 龙、铜镜、钢钟、月亮神石、3D 龙 2、3D 龙 Z、血翼飞龙 BOSS：黑暗迪奥鲁加

最后一关的迷宫虽然有随机天气出现，但出奇的简单。倒是迷宫中的怪物比较凶猩，强力技能比比皆是，还好释放几率很低，一般吃到一下就掉一半以上 HP，嗑药回复吧。BOSS 黑暗迪奥鲁加的 HP 在 800 左右。当距离 BOSS 远时他会使出无视距离攻击的时之咆哮，距离近时会使用龙爪。而且 BOSS 会转换形态，有时必须用普通攻击，有时必须要用技能攻击才能将其造成伤害，注意提示信息。另外格斗、地系对其能造成大重创，进入迷宫前多带点复活 / 催眠 / 麻痹种子等辅助道具。当然，高等级在此时会比较安全一点，之前练级偷懒的可要吃亏了。

打败最终 BOSS 之后就是一段相当煽情的剧情。



隐藏要素解析

毕业考试和进化

二周目刚开始胖可丁老板就会告诉主角二人毕业考试和进化的事宜。到街上触发剧情后即可从村子右边出发去目的地。

迷宫：しんぴのもり 层数：13 层 敌配置：花苞玫瑰、伊布、铁甲蛹、蛋蛋、拉达系、烈雀、毛球、尼多兰系、刚比兽、菊草叶系、毒臭鼬系、蜻蜓龙、喇叭花系、吞食兽、飞天螳螂、胖蛾蟀、妙蛙种子系、红毛虫、毒气瓦斯、坚果球系、月亮熊、钝河狸、树苗龟系 BOSS：公会众人



到底是通关后的迷宫，复杂程度不算高，但是出现的精灵很多很杂，值得注意的是鼬系精灵，濒死时会爆炸，很有杀伤力，同时碰到几只鼬一定要嗑药回复 HP。

BOSS 战就是面对平时朝夕相处的那些家伙，他们可是不会放水的。胖可丁老板 HP 有 750 左右，其余 8 人也有 200 左右的 HP，而且个个身怀绝技。优先攻击的目标自然是 HP 低的，在属性上克制我方的，要时时注意回复 HP，通过试炼难度不是很大。

通过试炼到里面触发光之泉的剧情。剧情后就可以利用光之泉进化精灵了，以后出村时在迷宫列表中会出现ひかりのいずみ，前往后可以给满足条件的所有精灵进化（除主角二人以外）。

另外宿舍搬到了原来的秘密基地、小队可以任意变更队长。

支线剧本

完成主线剧情后并且通过毕业考试后，游戏还开启了 5 个支线剧本，讲述了另外 5 个相关人员的动人故事，这 5 个剧本在游戏主菜单的最后一个选项，下面就一一详细介绍这 5 个全新的故事。



剧本 1 ビッパのねがいごと（完成主线第 3 章获得剧本）

这个剧本的主角是钝河狸。钝河狸离开族人来到公会修行，因为天生愚钝，在公会里没少遭人欺负。

一天，音符鸟叫钝河狸到街上变色龙的小店采购物品，变色龙兄弟却漫天要价，钝河狸只好放弃购买。失落的河狸正准备离开，遇到了慌慌张张的冰雪树人。树人交代河狸一件物品后匆匆离开，跟上来的宝宝龙和天蝎威逼河狸说出了树人的去处。

晚上河狸拿出树人给他的东西一看，是一张地图，第二天询问音符鸟图上的洞窟，可惜音符鸟也不知道。接着昨天遇到的冰雪树人来找到河狸说地图上是一个全新的冒险地点，邀请他一同去探险。

迷宫：ほしのどうくつ 层数：7+4 层 敌配置：化石蝎、金铃、蚊香蝌蚪、胖蟋蟀、胡说盆栽、顶叶兽、吞食兽、可达鸭、钢钟 BOSS：冰雪树人 / 宝宝龙 / 天蝎

因为同行者冰雪树人的降雪特性，HP 掉的很快，尽量搜刮迷宫中的道具来回复吧。迷宫中有些会催眠的精灵，一定要注意。迷宫中的可达鸭能抵消树人的降雪特性，有幸碰到的话，尽量别打他们。3 个 BOSS 的 HP 都在 60 左右，但攻击力树人最高，宝宝龙最低，三个敌人都是普通攻击为主，但天蝎会使用毒针。优先解决树人顺便可以消除冰雪天气，接着解决天蝎。

原来这三个人是个诈骗团伙，他们把傻傻的河狸骗到这里主要是看中他身上的钱了。幸亏公会的大伙儿及时赶到救了河狸，河狸那叫一个感动！而胖可丁老板也特地为河狸打开了真正的许愿洞窟。



噪音骚扰

要问主角呆在公会里最痛苦的事情是什么，那肯定是每天早晨被爆音怪叫醒，每天都是头晕目眩地起床。好在二周目会搬出去住，终于可以摆脱噪音的骚扰了。

迷宫：ほしのどうくつ 层数：4层 敌配置：钢钟、月亮神石、可达鸭、吞食兽、胡说盆栽、胖嘟嘟 BOSS：吉拉齐

钢钟的催眠，月亮神石的念力和落石，可达鸭的水枪都是很厉害的，对于现在的河狸来说都是致命的，小心为上。看到敌人先使用一下变圆减少伤害。BOSS吉拉齐的HP在150左右，他的念力现在可以夺取一半以上的HP，而且在HP少的时候有很大几率使用睡觉来回复，如果一直都不幸被使用念力的话，还是在外面练练级再来挑战。

打败吉拉齐之后就可以向他许愿了，结果弄来弄去河狸的愿望竟然是要一个可爱的"好配（好对象）"（不长进的东西），结果愿望的确实现了，他得到了两个优秀的后辈（日语里，后辈和好配发音是一样的，-_-!）

剧本2 てんさいププリン（完成主线第9章获得剧本）

这个剧本讲述的是胖可丁老板小时候的故事。小胖丁如同往日一样跟小伙伴们玩耍，与三人对话后，链嘴幽魂跟毒蝎上来跟小胖丁勾搭上了。是夜，小胖丁的爸爸回忆起以前的一次事件，小胖丁天赋异禀啊！

第二天链嘴幽魂跟毒蝎提议去暗黑森林冒险，只有小胖丁有胆量一同前往。

迷宫：アンコクのもり 层数：7层 敌配置：咕咕、毽子草、蛋蛋、独角虫、叶衣虫、绿蜘蛛、嘟嘟、红毛虫

这个迷宫内的敌人对我方伤害不小，但同时我方对其大多是一击必杀的，所以找好站位先出手攻击就可以了，相当容易通过。

来到底层本以为没什么呢，却招来了盔甲蝎，链嘴幽魂跟毒蝎吓得一溜烟跑了，可小胖丁一点也不害怕，反倒跟着他回到了他的家里。盔甲蝎丢给小胖丁一本书看，却阴差阳错地发现了张藏宝图。



次日再来到盔甲蝎的家就能去冒险了。

迷宫：ひがしのほらあな 层数：10层 敌配置：掘地虫、地震鲶鱼、地鼠、蔓藤怪、鲤鱼王

这个迷宫中有盔甲蝎的加入，如同上一个迷宫一样是戏耍敌人的迷宫，只有一点值得注意，那就是地鼠的地震，威力惊人。

来到一个满布机关的地方，小胖丁不管三七二十一用神力直接震坏了大门，门后面就是所谓的宝物了。以后小胖丁和盔甲蝎到处寻宝，形影不离。而一切都被一个尼多王看在眼里。

迷宫：ざいほうのいわば 层数：8+6层 敌配置：小拳石、图图犬、惊角鹿、针鼠、腕力、走路草、花蛾、蘑菇仔、小幸运蛋、凯西、长鼻叶、椰树蛋、美丽花、榛果球、胖胖翁 BOSS：古蜻蜓／红臭钢／女王蜂／爆音王／火山驼／念力土偶

现在我方依然有秒杀敌人的攻击力，只要合理计算好攻击距离，敌人没有还手的余地的。来到最底层，盔甲蝎上前解谜却掉到了陷阱中。BOSS有6个，而且都是高级形态，好在HP都在60左右，最高的不超过100，一般三下技能攻击就能解决，注意异常状态和HP回复就可以了。

出了洞口后是一片遗迹，正在此时，尼多王带着众人赶到了，而盔甲蝎竟然是通缉犯！盔甲蝎认罪复发，并告诫小胖丁要把身上力量用在正途之上，千万别学他。临走时盔甲蝎把一个东西丢给了小胖丁，那正是他们第一次探险取得的宝物。



剧本3 ほんじつのきゃ－（完成主线第10章获得剧本）

这个剧本的主角是向日葵。一天早晨，向日葵被音符鸟叫到办公室，警察也在。向日葵心里正打鼓呢，警察说明来意，原来是要向日葵去捉拿鬼斯通。



迷宫：げんせんのどうくつ 层数：4层 敌配置：卡拉卡拉、土偶怪、瑜伽猴、布鲁狗、大头蚁 BOSS：鬼斯通

向日葵凭借飞叶快刀和百万吨吸收，迷宫中任何精灵都是在两招之内就可以解决了。BOSS鬼斯通HP在170左右，用飞叶快刀配合百万吨吸收可以轻松搞定！

鬼斯通佯装倒下，向日葵靠近时便站起来逃之夭夭。这可是警察同志亲自交与的任务，怎能失败，向日葵立刻拍马追上。

迷宫：げんせんのどうくつ 层数：4层 敌配置：仙人掌、幼甲龙、蓑衣虫、大头蚁、钢甲小子 BOSS：鬼斯通

仙人掌的针刺和蓑衣虫的岩石爆破威力很大，但是要记住飞叶快刀是远程攻击的！所以飞叶快刀加百万吨吸收的打法任然是最快最有效的。BOSS战还是老一套。

被打倒的鬼斯通老一套装死，这回他更是放出两只熔岩蜗牛来阻挡向日葵，自己继续逃之夭夭。向日葵天生怕火，被追得满场狂奔，幸亏爆音怪及时解围，向日葵得以继续追捕鬼斯通。

迷宫：げんせんのどうくつ 层数：4+4层 敌配置：大岩蛇、独眼达恩、阿帕蛇、派拉斯、小骨龙、超音蝠、瑜伽猴、小土偶 NOSS：鬼斯通×3

这次迷宫中的精灵都是攻击力不错的货色，尽量用飞叶快刀远程攻击，HP少的时候用吸收就可以了。注意敌人的状态攻击。BOSS算然是3个鬼斯通，但作战思想是一样的，远处用飞叶快刀，HP少就吸血，注意保护爆音怪。

原来鬼斯通是三兄弟，难怪前两次都让他逃之夭夭了，原来不是装死。这下可是一网打尽了。

剧本4 チャ－ムズさんじょう！（完成主线第15章获得剧本）

这个剧本的主角是三人组丘姆探险队。遗迹中，隆隆石来到宝箱前。突然，石柱上的3只精灵苏醒，抢走了宝物，遗迹开始坍塌。再来到一处迷宫前，美丽花出现并大表钦佩之情。

迷宫：みなみのジャングル 层数：10层 敌配置：毽子棉、巨嘴钳、钢果球、卷尾猫、长冠翁、沼泽河马、响尾蛇、嘟嘟利、臭臭泥、樱桃花、黑暗鸦

迷宫中会出现沙暴、降雪天气，敌人攻击力普遍很高，特别需要注意毽子棉，它的吸收加连续攻击可能在两回合之内就能要你命。



零之岛 二周目的五个变态岛屿——"零之岛"里面有很多专属装备，有兴趣的可以去里面看看，不过，嘿嘿……



出迷宫后遇到了饿趴下的胖可丁，给他一个苹果后立马神气活现。在下一个迷宫前，碰到一堆其他的探险队，竞争者出现了！

迷宫：きょだいがんせきぐん　层数：5+5层　敌配置：钢甲犀牛、铁甲暴龙、电龙、长冠翁、念力土偶、树藤怪、臭臭泥、龙贝贝、天蝎、忍者蝉、红鼻钢、双臂愿古、大钢蛇　BOSS：钢甲暴龙／钢甲犀牛 ×6

跟岩石相关属性的精灵攻击力惊人，连续投石很容易秒杀我方。7个BOSS的HP都在200到300，而且攻击力高得恐怖，特别要注意保护我方最弱的超能女皇，让我方攻击力最高的瑜伽王实施主攻（把她的格斗招式打开，其余关闭），一般可以秒杀一个敌人，而兔女郎则负责嗑药回复。

走出迷宫后发现有分支，不管选择哪一个都会被要求把两个分支全走过来，而两个迷宫几乎是一样的。

迷宫：みぎがわのほらあな和ひだりがわのほらあな　层数：5层　敌配置：钢甲犀牛、长须翁、电龙、巨钳天蝎、念力土偶、忍者蝉、电气狗、龙贝贝

迷宫中精灵的配置还是很熟悉的，不过被削弱了不少，用前面迷宫的打法能轻松通过。

走来走去发现都是在原地徘徊，正当头疼的时候，胖可丁出现，并且一下子钻到墙里去了，原来前路在墙的那边，啥也别说了，跟进去吧。

迷宫：だいしょうにゅうどう　层数：5+3层　敌配置：巨钳蟹、河马国王、阿美蝶、玛丽露、哈克龙、公萤火虫、母萤火虫、响尾蛇、蚊香蛙、三地鼠、化石翼龙　BOSS：纽拉王／阿帕怪／毒龙蝎

迷宫中的精灵仍然是高攻击力的，特别要注意的是河马国王的混乱、蚊香蛙的催眠、化石翼龙的烧伤和萤火虫夫妇的电光。3个BOSS的HP都在300到400左右，毒龙蝎的技能攻击最为致命，还是建议用瑜伽王的格斗技主攻，在毒龙蝎使用技能攻击之前把他放倒。

来到迷宫深处的宝箱前，兴奋不已，迫不及待地打开宝箱发现是空的，而跟上来的纽拉王等人以为她们独吞宝物不由分说打将起来。胖丁及时赶到化解危机，原来宝箱是百变怪变的，他的目的就是把探险队吸引过来。虽然此次冒险一无所获，但是还有新的冒险在等待着丘姆探险队呢。





剧本5 あんこくのみらいで（完成二周目毕业考试获得剧本）



这个剧本的主角是草蜥蜴。草蜥蜴与夜游神一同回到未来后发现自己还没有消失，于是开始了逃亡之旅。

迷宫：こかつのたに　层数：5+5层　敌配置：蜻蜓飞龙、卷尾猫、毽子棉、毒蟾王、月亮神石、绅士鸦、布袋鬼、木天狗　BOSS：宝石眼 ×4

以草蜥蜴的能力，迷宫不算难，需要注意的是毽子棉的连续攻击。BOSS是4个宝石眼，HP都在150左右，因为有夜游神的帮助，十分容易过关。

因为宝石眼想要连同夜游神一起抹杀，于是夜游神只能与草蜥蜴并肩作战了。

迷宫：くらがりのこうや　层数：4层　敌配置：太阳神石、大岩蛇、鬼斯、木天狗、梦妖、毒蝎

岩石系的精灵近身伤害都很可观，好在草蜥蜴是草系的，算好距离别让他们有出手的余地。另外鬼系的仍然会穿墙，交给夜游神解决吧。

抓到一只宝石眼，逼问下得知抹杀夜游神的命令正是黑暗迪奥鲁加下的，夜游神气不打一出来，决定找迪奥鲁加算账。

迷宫：じげんのとう　层数：10+10层　敌配置：鬼斯、念力土偶、钢钟、小磁怪、超音蝠、大嘴蝠、勇吉拉、胡地、梦魔、素利普、素利帕、三合一磁怪、百变怪、叉字蝠、3D龙2

总体难度不大，没有特别难缠的精灵，防止在过道里被鬼系释放念力就行了。迷宫会越来越复杂，20层的深度还是要注意满腹度。

来到迷宫底处压根没见到迪奥鲁加的影子，或许他在黑暗森林，难道是找雪拉比去了？

迷宫：くろのもり　层数：7层　敌配置：血翼飞龙、沙暴河马、鬼斯通、大舌头、百变怪、念力土偶、钻甲暴龙　BOSS：宝石眼 ×6

迷宫中因为有沙暴河马的存在会出现沙暴天气，相当烦人。BOSS战如同上一场一样，只是多了两只宝石眼，用夜游神能给他们造成很大伤害，同时注意帮夜游神回血就可以了。

一班喽啰失败之后四下逃窜，夜游神立马抓住一个，问出了迪奥鲁加的动向。

迷宫哦：くうかんのがんぺき　层数：10层　敌配置：链嘴幽魂、鬼斯通、梦妖、独眼达恩、瓦斯弹、鬼蝉、梦魔

以鬼系和意念系为主的迷宫，小心夜游神在属性上被克制，另外不要常在过道里逗留。

走出迷宫，两只3D龙把二人传送到了冰之世界。这里的光景跟外边一样暗淡无光。

迷宫：くらやみのひょうざん　层数：10+4层　敌配置：双臂愿古、钢鸟、树藤怪、耿鬼、长舌怪、链嘴幽魂、飘飘鬼　BOSS：猛犸／鬼面冰 ×4

迷宫内的精灵都是老面孔了，还是注意克制我方的技能。5个BOSS的HP都在200左右，而且基本不使用技能，很简单的一场战斗。

关键时刻夜游神替草蜥蜴挡下了下落的冰块，而且一帮敌人围了上来。战斗结束后，休整一番继续上路遇到了一个冰斗笠，冰斗笠告诉二人雪拉比可能就在这个世界。



带队经验　有时候队友带多了也不是好事情哦，有的队友不停在队里释放状态技能，有的队友就跟敌人死掐，当你一心想找阶梯离开时，信息栏里一直在刷信息是不是很恼火呢？别麻烦了，直接更改队友命令为“逃跑”，这样自己行进流畅度就不会受影响了。

迷宫：ひょうちゅうのもり　层数：10 层　敌配置：双臂恩古、长舌怪、巨钳天蝎、塔斯仙人掌、耿鬼、双弹瓦斯、气球幽灵

巨钳天蝎有剑舞技能，近身战不利，能远程解决最好。其余精灵都是老熟人了，怎么打应该有心得了。

走出迷宫发现雪拉比被盆栽鬼缠住了，正欲上前救援，草蜥蜴自己也被困住，原来这是夜游神设下的全套（苦肉计用的好啊），不过真要下手时夜游神却心软了。黑暗迪奥鲁加出现要废了夜游神，这回宝石眼集体造反，雪拉比也及时解开封印。天空突然出现极光，黑暗迪奥鲁加看到极光后立马消失。

迷宫：だいひょうざん　层数：9+8 层　敌配置：木乃伊、化石翼龙、灾兽、双臂恩古、UFO 磁怪、迷唇娃、巨钳天蝎、耿鬼、鬼蝉　BOSS：黑暗迪奥鲁加

最后一个迷宫了，雪拉比和夜游神会一同行动。雪拉比的全队医疗术使攻略安全许多，不过仍然要注意迷宫中大多数精灵有压制特性，使用技能会扣 PP，所以一定要谨慎使用技能。BOSS 战打法还是同主线最终 BOSS 一样。

战斗结束后，大家身上相继发出亮光，都以为自己会消失了。结果世界恢复了正常，而大家都没有死，是迪奥鲁加用神力使大家复活了，大团圆的结局。

隐藏迷宫

本作的隐藏迷宫实在是多得令人发指，因为时间关系，目前有很多开启方法还不能够确认，下面就为大家列出已经确认的开启方式。虽然现在已知的隐藏迷宫开启方法很少，但相信官方一定会以密码的形式陆续放出，有兴趣的玩家可以保持关注。

在圈圈兔的饮料台喝果汁就有小几率开启隐藏迷宫：しずかなかわ、みどりのそうげん、かぜのれいほう、しあわせみさき、みかいのこうや和うんめいのとう。

在果然翁的道具交换台交换道具，以交换道具的种类决定，一个新的道具记有效交换一次：



3 次	コロコロどうくつ
6 次	ちいさなはらっぱ
60 次	オレンのもり
100 次	はてのみずうみ
150 次	ゼロのしま　ちゅうおうぶ

另外还有两个迷宫由任务开启，在二周目公会左边的看板就有，目的地以问号标识，时刻留意一下。这两个迷宫是あんやのもり和かがやきのおか。

机密等级（シ－クレットランク）

机密等级与个别神兽的获得相关，所以一定要得到。机密等级不是物品，而是附加给探险队等级的一个小星星。获得流程如下：

完成草刺猬剧情后某一天在酒吧外面遇到吸盘魔偶→通过迷宫　ふぶきのしま→通过迷宫クレバスのどうくつ→打败雪女。

神兽获得方法

神兽作为能力强悍外表拉风的稀有物种，向来收到口袋迷的追捧。本作的神兽阵容跟前两作一样，高达 34 种之多，而且作为资料片的本作，能全部收集齐它们不再是梦想，那么就来看一看本作中神兽的得法吧。



剧情相关获得

神兽名	剧情推进点	神兽获得方式
草刺猬	二周目酒馆外遇到吸盘魔偶和铁桶章鱼→通过迷宫そらのいただき→草刺猬进化事件→第二次通过そらのいただき与草刺猬对话	对话后获得
玛娜菲和菲奥奈	完成机密等级任务后某天与向日葵对话→通过迷宫とざされたうみ获得宠物蛋→带着あおいダミ连续 3 天与玛娜菲对话→海边剧情→通过迷宫きせきのうみ→与玛娜菲离别剧情	完成噩梦兽剧情后 3 天玛娜菲加入，再次通过きせきのうみ打倒暴鲤龙后菲奥奈加入
三圣柱和圣柱王	完成玛娜菲剧情后某天在公会底层发生チャームズ探险队事件→ 通过ばんにんのどうくつ，迷宫中需要打倒安农来获取石板上所须的字符→ 打倒圣柱王	第二次进入ばんにんのどうくつ打倒圣柱王则圣柱王加入，让圣柱王做队长再次进入ばんにんのどうくつ打倒三圣柱则三圣柱全部加入
梦兽和帕鲁奇亚	完成圣柱事件后某天发生连续三晚的噩梦事件→通过迷宫しゅぎょうのやま→与素利普对话→与乘龙对话→通过迷宫そうのさけめ→秘密基地外与梦兽对话→通过迷宫やみのかこう见到噩梦兽并且选择“そんなこと できない”完成所有剧情。	完成剧情后在秘密基地外与梦兽对话后梦兽加入，再次来到そうのさけめ打败帕鲁奇亚后帕鲁奇亚加入

七宝迷宫获得

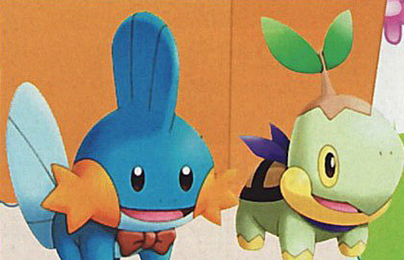
迷宫名	获得秘宝	密码	获得神兽及方法
せかいのおおあな	いわのメガホン	555%F =NP#=YC +4=PH 2=T&T +XNR&@4 HPSP#	通过迷宫随机获得冥王龙
てんくうのかいだん	ひこうのピアノ	0YMF9 W&54J@R 2SC7& 01381 7&7H%&J 1@K35	通过迷宫随机获得天空龙
そこなしうみ	みずのハーモニカ	XM6N# 3P&2#HP 7QC2# @M09S #17MJ2H 3K357	通过迷宫随机获得海皇牙
ミステリージャングル	くさのラッパ	S5Y+M 4P9=X7Y 6=TQ+ SW=CW 80RJ&#9 S%SN%	通过迷宫随机获得梦幻，须在完成噩梦兽剧情之后
なだれやま	こおりのフルート	28K%F +S9FKTS 6N=6= 6C9+5 6PNY9Q6 PF8NS	通过迷宫随机获得急冻鸟
かげろうのさばく	だいちのシンバル	&YW-0 =2+0KM# 5&FR+ T@H=7 XCPN6+F R6M2W	通过迷宫随机获得古拉顿
きょだいかざん	ほのうのドラム	8#856 8%XK8Q@ 3R46Y S0-7H 2+&PX1Q @FX4@	通过迷宫随机获得火钢兽

五张特殊依赖书，这五张依赖书是在酒馆中随机出现的，等不及的话直接输密码吧，不过要达成开启条件才可。

获得神兽	密码	依赖开启条件
超梦	W0CN& QT&6&4W +HNR- 7M=K& CSNO+KM CRJJX	完成机密等级，打开迷宫てんくうのかいだん
雷皇	Y4SS2 RK&S9SY C9XWK 0JR=M 1YPSRH0 Q+2P-	探险队等级达到マスターランク，开启迷宫なんとうしょとう
炎帝	S09MK R-0=P3X #JC9S %1P#T XFN+21W CH5RS	探险队等级达到ギルドマスターランク，开启迷宫れっかのどうくつ
水君	1@5@Y PR0JWKW &K#8# TTM1Y SRNM@ Q5 K7NW-	探险队等级达到マスターランク，开启迷宫まのかいいき
吉拉齐	JXQQF 9+NH-F& MNYSQ K3TQY 016+6H+ R0C&M	完成特别剧情第一篇才可开启迷宫ほしのどうくつ

固定地点获得神兽

地点	获得神兽和方法
ねっすいのどうくつ	二周目战胜黄圣菇一次
りゅうさのどうくつ	二周目战胜红圣菇一次
だいすいいしょうのみち	二周目战胜蓝圣菇一次
じげんのとう	二周目战胜迪奥鲁加一次



随机神兽的获得

随机神兽都要求身上持有ひみつのせきばん或なぞのパーツ，这两样东西在公会里做奖赏为问号的任务就有一定几率得到。另外个别神兽要求发现迷宫うみのリゾート后才回在相应地区出现。

迷宫うみのリゾート的发现方法很简单，完成噩梦兽剧情后 3 天玛娜菲回归，再过 3 天左右玛娜菲会告诉你这个迷宫的存在。

神兽名	随机出现地点
闪电鸟	エレキへいげん 7F
火焰鸟	きょだいかざん 10F
路基亚	とざされたうみ 18F
凤凰	かぜのれいほう 19F
雪拉比	しんぴのもり 10F
红水都	しあわせみさき 19F
蓝水都	あんやのもり 24F
迪奥西斯	かがやきのおか 17F
噩梦兽	しんぴのもり 13F

实用技能 像草系的飞叶快刀，火系的火炎放射这类长距离直线型的技能都属好用的，神兽中珍珠兽帕鲁奇亚也是异常好用，他拥有多个全房间技能，地图炮真好用！

七魂 NANATAMA
クロニクルオブダンジョンメーカー



七魂	GAE	动作角色扮演
PSP 七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー		日版
2009年4月23日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间： 完成主线流程约需 65 小时。

磨练意志的迷宫大改造

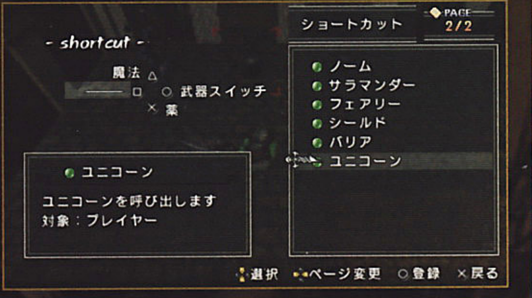
文 晴天　美编 木仙

在玩惯了线性的游戏之后，相信很多玩家都是冲着本作"随意创造迷宫"的特色而去的，但真正接触到这款游戏，你才会惊觉原来游戏的实质内容并没有自己想象的那么简单。从表面上看，游戏中很巧妙地将所有关联的项目结合在了一起，并在一个良性的循环中周而复始，但如果你是一名急性子的玩家，那么随意组合迷宫的构造，尽可能发现更多的敌人就会慢慢演变为成一个相对繁琐的过程，甚至你不尝试着改变就意味着游戏的进度将停滞不前。对于这样一款"慢工出细活"的游戏来说，在短期之内将主线流程通关的确是件非常痛苦的事情，不过想到能让更多的玩家体会到本作的精妙之处，晴天的这点付出自然也是值得的（笑）。

基本操作		
按键	城镇	迷宫／战斗
十字键	移动光标	召唤／切换同伴
滑杆	移动光标	移动人物
○	确定	拔刀／攻击
×	取消	收刀
△	标记重要道具	开门／调查／建造迷宫／AP 攻击
□	系统菜单	
L 键	调查资料切换类别	调整视角／防御
R 键	调查资料切换类别	进入快捷操作
START	整理道具	暂停
SELECT	丢弃道具	缩放地图

调整视角 按住 L 键配合十字键可以 360°C 旋转视角，配合□键可以返回初始视角，配合 × 键可以快速转向玩家面对的方向。

快捷操作 按住 R 键时间会暂时停止，配合△键可以快速打开魔法菜单，配合○键可以切换装备的副武器，配合 × 键可以快速打开道具菜单，配合□键可以快速发动指定的魔法（需要事先在菜单的"オプション"→"ショートカット设定"中进行设置）



村庄设施一览

作为玩家的根据地，这里的设施除了给玩家的冒险提供各种便利功能外，满足特定条件后与设施内的管理员对话才能推动主线情节发展，甚至还有各种支线任务等待玩家挑战，所以建议玩家要养成出发和返回村庄时都要与所有管理员对话的习惯。

研究所



每次从迷宫返回选择"调查ファイル更新"除了可以登录新发现的怪物并领取对应的奖金外，玩家还可以在菜单的"调查ファイル"→"魔物ファイル"中查看已知敌人的详细资料。其中"Day"一项代表该名敌人在迷宫中出现的特定条件，并与"守护"和"属性"有关："守护"是以太阳、暗、月三个为一个周期循环，"属性"则以风、水、大地、炎四个为一个周期循环，每次玩家在进入迷宫后都可以通过地图右上角的图标来确定当天的守护和属性倾向。最后当玩家发现足够数量的新敌人后可以在此处获得更深阶层的"探索许可证"（クラスライセンス），主线流程中最多可开放到 20 层。

等级	新怪物数量	探索深度
I	0	1F
H	5	3F
G	15	5F
F	30	7F
E	45	9F
D	60	11F
C	75	13F
B	85	16F
A	100	19F
S	–	20F

注：G～A级的通行证都要求玩家至少消灭1只A级怪物，S级在19F触发事件后返回研究所获得。

©2009 GAE.Inc.All right reserved.

建材店

出售游戏中所有建(改)造迷宫的材料，贩卖的种类会随着流程进度和触发支线任务依次出现，玩家并不需要刻意去收集，而每天能够购买的建材拥有数量限制，库存为0后需要等待一天管理员才会补充一定数量的存货。



名称	范围	价格	补给数	守护／属性
I 通路	1×1	100	10	无
L 通路	1×1	100	10	无
T 通路	1×1	100	10	无
＋通路	1×1	200	3	无
1D 小部屋	1×1	200	10	无
2D 小部屋	1×1	500	2	无
角部屋	1×1	500	2	无
4D 小部屋	1×1	500	1	无
长部屋	1×2	1000	2	无
1D 中部屋	2×2	1500	1	无
2D 中部屋	2×2	1800	1	无
大部屋	3×2	2000	1	无
林道キット	通路	100	10	无
石材通路キット	通路	300	10	无
大理石通路キット	通路	800	10	无
魔法通路キット	通路	1500	3	无
火山の道キット	通路	400	5	火
木目调通路キット	通路	100	10	无
风の回廊キット	通路	400	5	风
冰の洞窟キット	通路	400	5	水
泥沼の道キット	通路	400	5	大地
水饮み场キット	1D 小部屋	300	3	无
客室キット	1D 小部屋	400	3	无
书斋キット	1D 小部屋	1000	3	无
茶室キット	1D 小部屋	800	3	无
锻冶场キット	1D 小部屋	400	3	无
冷藏室キット	1D 小部屋	500	3	无
恶灵の间キット	1D 中部屋	800	3	无
果树キット	2D 小部屋	800	2	无
骨拾て场キット	2D 小部屋	800	2	暗
喷水キット	2D 小部屋	800	2	月
风见鸡キット	2D 小部屋	500	2	风
石像の门キット	2D 小部屋	500	2	大地
守护宝玉キット	2D 小部屋	2000	2	无
ゴミ捨て场キット	角部屋	400	2	无
武具库キット	角部屋	1200	2	无
牢狱キット	角部屋	600	2	暗
トリックキット	角部屋	1500	1	暗
太阳部屋キット	角部屋	1000	1	太阳
暗部屋キット	角部屋	1000	1	暗
月部屋キット	角部屋	1000	1	月
回复部屋キット	4D 小部屋	5000	1	无
属性天秤キット	4D 小部屋	2000	1	无
仓库キット	长部屋	500	2	无
寝室キット	长部屋	1500	2	无
厨房キット	长部屋	1200	2	无
兽の巣キット	长部屋	800	2	无
安置室キット	长部屋	1000	2	无
畑キット	1D 中部屋	2000	1	无
酒场キット	1D 中部屋	2000	1	无
属性水晶キット	2D 小部屋	2000	1	无
座敷キット	1D 中部屋	3000	1	无
魔法部屋キット	1D 中部屋	4000	1	无
森林キット	1D 中部屋	2000	1	无
图书馆キット	2D 中部屋	4000	1	无
亡灵の庭キット	2D 中部屋	3500	1	无
熔矿炉キット	2D 中部屋	3000	1	火
祈りの间キット	长部屋	1000	2	无
庭院キット	2D 中部屋	3000	1	风
冰の家キット	2D 中部屋	3000	1	水
石像の广间キット	2D 中部屋	3000	1	大地
礼拜堂キット	大部屋	5000	1	太阳
祭坛キット	大部屋	5000	1	暗

药屋

出售各种回复药品，贩卖的种类会根据玩家完成管理员的委托数量而增加，惟一需要注意的是同一物品的购买数量有限制(但不会显示出来)。



名称	使用次数	效果
小回复药	3	回复 100HP
中回复药	3	回复 500HP
マジックジュース	3	回复 50MP
マジックネクター	3	回复 200MP
解毒药	3	解除毒状态

市场

出售装饰品和食材，如果玩家急需资金的话可以在此处卖掉各种类别的道具(贵重品除外)，之后等资金充沛时可以再去道具对应的商店将其买回来。

武具店

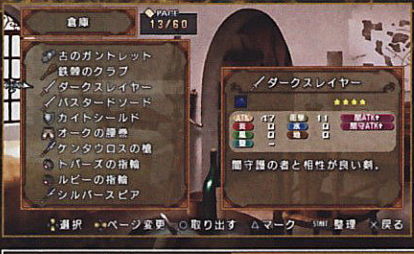
固定出售初级的武器和防具，如果玩家在迷宫中收集到了"锻冶素材"可以选择"锻冶依赖"支付一定的金钱制作新的装备，完成品需要第二天选择"依赖品を受け取る"才能获得。

名称	价格	所需素材
ポイズンダガー	2400	毒木の琥珀、ダガー
ファイアーボウ	3150	火の核、ロングボウ
ブリザードボウ	3150	水の核、ロングボウ
レザーヘルム	750	なめし革 ×2
レザーアーマー	1200	なめし革 ×3
レザーフォールド	600	なめし革 ×3
レザーグリーブ	450	なめし革 ×2
レザーガントレット	300	なめし革
ブロンズヘルム	1500	坏れた铜铠、なめし革
スケイルメイル	2250	坏れた铜铠 ×2、なめし革 ×2
スケイルフォールド	1350	坏れた铜铠 ×2、なめし革
ブロンズグリーブ	1200	坏れた铜铠、なめし革
ブロンズグローブ	900	坏れた铜铠、なめし革
チェインヘルム	1950	坏れた铁铠、なめし革
チェインメイル	3000	坏れた铁铠 ×2、なめし革 ×2
チェインフォールド	1800	坏れた铁铠 ×2、なめし革
アイアンヘルム	3000	坏れた铁铠 ×2、なめし革
アイアンプレート	4500	坏れた铁铠 ×3、なめし革 ×2
アイアンフォールド	2700	坏れた铁铠 ×3、なめし革
アイアングリーブ	2250	坏れた铁铠、なめし革
アイアングローブ	1800	坏れた铁铠、なめし革

占い

每次消费100G可以得知很多对攻关有帮助的信息。其中"进路"会指示玩家推动主线情节发展的方法；"依赖"与支线任务的完成方法有关，具体的情报可以在菜单的"调查ファイル"→"クエスト"中查看；"魔物"与敌人的出现条件有关，具体情报可以在菜单的"调查ファイル"→"魔物ファイル"中查看(怪物会显示黑色的阴影)；"迷宫"会告诉玩家与创建迷宫相关的特殊组合方式。





我が家

除了"仓库"可以存放总计600个道具外，"デリバリ－BOX"会在玩家于"研究所"获得特定称号的第二天出现奖励道具，千万不要忘记回收。

称号	获得条件	奖励道具
モンスターレジスター	发现 70 种魔物	赐杯套装
モンスターマニア	发现 100 种魔物	宝石の弓
ファイター	消灭 50 只魔物	ファイター指轮
プロミネント	消灭 500 只魔物	プロミネント指轮
ハイマスター	消灭 5000 只魔物	ハイマスター指轮
迷宫屋	所有楼层的迷宫评价总和超过 100	石の锭前
迷宫作家	所有楼层的迷宫评价总和超过 500	铁の锭前
迷宫老师	所有楼层的迷宫评价总和超过 1000	银の锭前
アイテムコレクター	发现 180 种道具	キノコの羽根付
アイテムマニア	发现 300 种道具	吸魂の根付
ファミリーシェフ	获得 15 种料理配方	食材若干
グルメ	获得 30 种料理配方	大量食材
メイジ	学会 10 种魔法	メイジ
ロウクエスター	完成 20 个支线任务	体力稼ぎの指轮
ウォリアー	STR 和 SOL 都超过 100	ウォリアー指轮
ハイウォリアー	STR 和 SOL 都超过 200	ハイウォリアー指轮
ウィザード	INT 和 WIS 都超过 100	ウィザード指轮
ハイウィザード	INT 和 WIS 都超过 200	ハイウィザード指轮

官方特典 除了游戏中能够从石版得知的随机密码外，在游戏中输入以下的密码还能获得随官方初回生产版附送的武器，还不赶快去试试看：3GN2XD（红宝珠の斧）；TALF22（紫宝珠の剑）；7EW6MA（白宝珠の弓）；C94ARQ（青宝珠のメイス）；K58HTZ（绿宝珠のスピア）。

角色育成指南

游戏中主人公和同伴的成长方式截然不同，前者每天从迷宫返回都有一次机会选择"食事"来制作料理提升能力（STR物理攻击力、SOL物理防御力、INT魔法攻击力、WIS魔法防御力），而同伴则需要在战斗中召唤出来并消灭敌人才会累积经验提升等级和能力，从而领悟新的攻击技能。

防具强化

游戏中每名角色装备武器后都可以再配以"根付"为后缀的道具来强化武器的能力(已经和武器配对的根付在更换武器时会和武器一起被换掉)，而选择菜单"アイテム"→"根付强化"可以使用敌人掉落的特殊素材来强化指定"根付"的效果。强化界面右侧显示的"根付能力"中，"–"代表无法强化的项目；"冲击"影响击晕敌人的几率，数字越大效果越明显；"强化"代表最大能够强化的次数，如果之后玩家对自己的强化不满意，在选择"根付"的界面对任意"根付"按下△键并选择"はい"可以还原所有的强化效果(消耗的素材不返还)。

根付强化

选择菜单"アイテム"→"防具强化"同样可以使用特殊素材来强化防具的效果，强化界面右侧显示的"防具能力"中，AML代表物理防御力；ガード代表完全防御敌人攻击的几率；"耐冲"代表被敌人击晕的几率；"FREE"栏则对应素材所附加的特殊效果(一个素材对应一个FREE栏，一旦更改后无法还原)，玩家在强化时一定要谨慎操作。

武器熟练度

和其他同类型游戏一样，游戏中共有短剑、长剑、棍棒、杖、长枪、斧头、弓箭、太刀八类武器，通过查看"ステータス"主人公的能力可以了解每类武器的特殊攻击按键顺序(实际战斗中玩家可以一次性按完所有按键，不需要等待角色每次的攻击动作结束)，而随着玩家不停地使用同种武器消灭敌人，它们也会累积经验值提升技能等级，从而能够发动更强力的攻击招式(按△发动攻击所需要的AP可以通过不停攻击敌人来获得)。



料理



游戏中的大多数料理配方都需要玩家在获得必要素材(表格中靠前的物品)后与特定设施的管理员对话才会领悟，而在料理选择界面按下L或R键可以使用更多的素材来强化能力提升的效果(会显示"大盛"字样)，所以玩家在培养主人公时要尽量采用这种方式。

料理名称	所需素材	获得地点
野菜スープ	新鲜野菜	初期持有
ベジタブルサンド	小麦、新鲜野菜	初期持有
ハーブティー	ハーブ	初期持有
黒コウモリのソーセージ	黑蝙蝠のもも肉 ×2、ハーブ	建材店
ドッググリル	野犬の肝、ハーブ	建材店
アルラウネパン	アルラウネの叶 ×2、小麦 ×2	研究所
猪ハンバーグ	猪肉 ×2、アルラウネの叶、小麦	建材店
叶っぱの滋养スープ	マンイーターリーフ ×2	药屋
フライドテール	蛇油、山猫の尻尾 ×3、ハーブ	建材店
リーフビスケット	绿アルラウネの叶 ×3、小麦 ×2	占い
ウルフステーキ	狼のヒレ肉 ×2、新鲜野菜	建材店
气分爽快シチュ	青蝙蝠のもも肉 ×3、青アルラウネの叶 ×3、青蛙の肉、新鲜野菜 ×2、ハーブ	建材店
黑猪肉の叶巻ソテー	黑猪肉 ×2、アルラウネの叶、新鲜野菜	建材店
バラバラ串烧き	山犬のバラ肉 ×2、新鲜野菜	建材店
イエロークッキー	黄アルラウネの叶 ×4、ラフレシアの蜜、小麦	占い
トカゲのもも肉团子	トカゲのもも肉、蛇油、ハーブ	建材店
肝の叶蒸し	毒アルラウネの叶 ×2、穴猫の肝 ×2、野犬の肝、ハーブ ×2	建材店
真っ赤なミートパイ	火ウサギの肉、赤蝙蝠のもも肉 ×2、赤アルラウネの叶 ×3、小麦 ×2、ハーブ	建材店
青子龙のステーキ	青子龙の肉、新鲜野菜	研究所
ドリアード密のパンンケーキ	ドリアードの树液、小麦 ×3	建材店
プラチナ锅	白猪肉 ×2、银狼のノド肉、アルラウネの叶	研究所
牛肉のステーキ	牛肉、新鲜野菜	建材店
咒い猫のテールスープ	咒い猫の尻尾 ×2、毒アルラウネの叶、ハーブ	建材店
豪华な蛙煮入み	毒蛙の肉、殿蛙の肉、青蛙の肉 ×2、ハーブ ×3	研究所
マンティコアシチュー	マンティコアの肉、新鲜野菜 ×2	研究所
ドライフルーッのタルト	ドライフルーッ、ラフレシアの蜜、小麦 ×2	占い
おばあちゃんのシチュー	咒いの树液、赤蛙の肉、黑アルラウネの叶、新鲜野菜 ×2	药屋
愈しのスープ	愈しの木の实	研究所
マジカルケーキ	フンドラゴラリーフ、恶魔の树液、食肉植物の种、小麦 ×3	建材店
飞蛇の煮付け	飞蛇の轮切り、ハーブ	建材店
狐のヒレカッ	狐のヒレ肉、蛇油 ×2、小麦	建材店
牙猪のパイ包み	牙猪肉 ×2、マンドラゴラリーフ、小麦 ×2	建材店
地狱のスープ	地狱犬の精、ハーブ	研究所
红小龙のカラあげ	红子龙の肉、蛇油 ×2	研究所
ドラゴンのフルコース	红子龙の肉、青子龙の肉、新鲜野菜	建材店
黄金牛の香草シチュー	金牛の肉、毒アルラウネの叶 ×2、新鲜野菜 ×2、ハーブ	建材店
リッチな肉锅	金牛の肉、牙猪肉 ×2、ハーブ	建材店

迷宫建造教学

作为游戏最重要的环节，能否建造一个好的迷宫将直接影响迷宫中出现的敌人，以及玩家的攻关进度，而在游戏初期资金来源有限的情况下，用最少的建材达到最佳的建筑效果也是玩家在每次探索迷宫前必须规划好的事情。

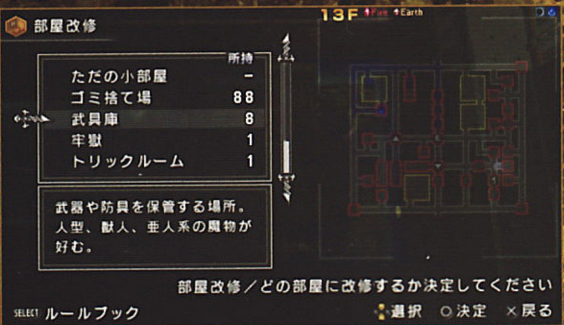
创建迷宫

在迷宫中有蓝色箭头标识的道路尽头按下△键可以打开配置迷宫的菜单，此时系统会自动根据周围的情况给出当时能够配置的所有建材。选择好并按下○键就会产生新的通道或房间，之后玩家则继续在新的道路尽头逐渐扩大迷宫的规模，直到发现每层迷宫外围的隐藏区域，从而触发收得同伴、领悟魔法等相关事件，并推动主线情节的发展。



改造迷宫

游戏中以"キット"为后缀的物品都是改造特定区域的特殊建材，在迷宫中的对应区域打开菜单选择"建筑"→"通路(部屋)改修"即可使用。另外为了满足后期主线情节的需要，玩家某些时候还需要对迷宫的通道或房间进行拆除和重建(拆除的建材会还原到玩家的道具中)，因此了解"建筑"中以下几个选项的作用也是很有必要的：



项目	作用
全通路初期化	将所有改造过的通路还原为初始状态
ブロック消去	拆除与自己所在区域相邻的建材
范围消去	以自己所在区域为基点，通过十字键框选并拆除范围内的所有建材
フロアー全消去	将整个楼层还原到第一次进入时的状态

宝箱房间 作为游戏中数量固定的建材，当玩家分别取得"石、铁、银"三种以"锭前"为后缀的物品后就能从"建材店"交换到创建宝箱房间的建材。如果在进入房间前出现无法打开门的情况就说明宝箱中必定存放有道具，所需要的钥匙击败该层出现的敌人会随机掉落。

迷宫评价

其实经过上面的一系列介绍之后，细心的玩家都会发现本作的“自己创造迷宫”还是拥有一定的“局限性”，而除了尽可能多地满足吸引新敌人的先决条件外，玩家在每个楼层的整体布局、配置房间的数量和改造过的区域都会直接影响迷宫的评价。迷宫的评价越高，生息地LV也会随之上升，从而提升出现敌人的实力和数量，另外由于游戏内置的算法比较复杂，此时要给大家推荐一种获得高评价的构造模板显然也不太切合实际，所以以下晴天就和大家分享一下自己创建迷宫的几个要点，玩家可以在创建迷宫时作为参考：

①尽量让整个楼层的通道和房间形成通路，不要出现某条道路是死胡同的情况；

②在较长的直线通道左右两侧可以多配置分支道路和房间，类似呈树枝状散开；

③同一楼层至少要有1个以上的大房间，改造过的相同房间数量最多不要超过4个；

④尽量将同一楼层的所有通道都改造成同一种特征。



战斗系统要点

游戏的战斗对于动作性的要求并不高，如果遇到实力较强的敌人，玩家完全可以选择反复进出迷宫的方式来快速提升能力，所以以下只针对两个影响战斗效率的要素进行讲解。

精力槽

为了使战斗更有策略性，游戏中引入了“精力”的概念，并采用黄色的计量槽在主人公的头像左侧显示。在楼层中创建迷宫、使用魔法或道具都会使精力槽不断地下降，当到达红色阶段时玩家所有的能力都会大幅下降，尤其是在与强敌进行战斗时，陷入这种状态更是有可能会遭到秒杀的命运，所以为了确保自己的安全，一旦陷入不利局面最好还是和敌人拉开距离等待精力槽缓慢恢复。



召唤同伴

和游戏的标题一样，游戏中我们一共能够收到七名人形同伴，在迷宫中探索时按↑↓可以选择准备召唤的同伴，接着按下→键就会让其加入战斗。被召唤同伴头像左侧的绿色计量槽代表他能持续战斗的时间，归零后其会自动退出战斗，并开始缓慢恢复计量槽直到能够发动下一次召唤。而为了能让他们在战斗中发挥更大的作用，玩家也可以随时打开菜单选择“作战”来设定他们的战斗倾向，其中“アタック”代表注重攻击；“バランス”代表攻守兼备；“サポート”代表多使用辅助技能。最后要提醒玩家的是，虽然每次在战斗时最多只能召唤一名同伴，但在遇到强敌的危急时刻，他们绝对是值得信赖的肉盾，因为根据游戏的设定，敌人在主人公不主动进攻的情况下，必定会优先攻击同伴，从而达到吸引火力的目的，另外玩家也完全不用为他们的安危担心，因为他们在死亡后只是强制退出战斗，在等待召唤的阶段还是会缓慢恢复HP。



主线流程要点攻略



每天前往村庄的“町の出口”可以选择玩家探索的起始点：“迷宫に行く”为玩家目前探索的最深阶层；“遗迹入り口に行く”则从地面的迷宫入口开始，玩家可以利用各个方位的浮游石到达特定的阶层；“次元の扉”下的三个选项分别对应和好友交换迷宫的存档、保存自己迷宫的存档、导入好友的迷宫存档。在迷宫中无论是使用魔法“リターン”还是被敌人消灭强制返回村庄都会结束当天的探索，所以以下的流程中只会提及特定事件的触发条件，实际游戏中玩家可以根据个人的喜好来调整经过的天数。

遗迹入口

沿路前进会进行战斗教学，胜利后在第一个岔路口走左侧的分支，调查房间中的绿色装置可获得“エルフのオーブ”并收得同伴フィール，最后返回岔路口利用电梯前往1F。

1F

搭建迷宫前往楼层上方的中心部位，先利用房间内的浮游石返回地面调查绿色装置获得“エンジェルのオーブ”（战斗中使用可以对不死系敌人造成巨大伤害），然后多次往返迷宫直到消灭5种以上的敌人即可在“研究所”获得“Hクラスライセンス”，接着再前往“建材店”获得“4D小部屋”和“阶段キット”，最后在迷宫中将“4D小部屋”改造为“阶段部屋”，调查房间左上角的符文装置即可到达2F。



2F

搭建迷宫前往楼层下方的中心部位，先利用房间的浮游石返回地面调查绿色装置获得“フェアリーのオーブ”（战斗中使用可以持续回复HP并解除毒状态），然后在左下角的房间调查蓝色装置会遭遇BOSS，胜利后获得“豪腕鬼のオーブ”并收得同伴レオ。

BOSS レオ

与其战斗时要注意自己的“精力槽”，如果呈现红色状态最好收起武器和其绕圈，待恢复为黄色再使用魔法“サンダー”攻击他（需要面对他所在的方向）。MP耗尽后就只能使用物理攻击和其周旋，必要时可以召唤フィール吸引敌人的火力，另外为了避免不必要的消耗，攻击前一定要看清楚其是否正在使用“范围旋转攻击”，只要不贪刀，稳扎稳打就能获得最后的胜利。



特殊房间 除了游戏中附带属性的房间外，存放守护宝玉的房间可以赋予邻接的房间或通道当前守护日的属性；属性水晶可以赋予邻接的房间或通道当前属性日的属性；属性水晶则有调整当前楼层属性倾向的作用，需要吸引特定敌人出现的玩家一定要多加利用。

3F

搭建迷宫前往楼层的左下角，在通道的尽头会发现无法启动浮游石，之后返回村庄在“占い”进行占卜，然后连续两天前往“建材店”触发事件并获得“风の回廊キット”和“风见鸡キット”。返回迷宫将任意1个“2D小部屋”改造成“风见鸡部屋”（注意该房间属于单向通行，如果从反侧调查房间的门会解除锁定状态，这样当天房间内就不会出现敌人），接着再连续两天前往“建材店”得到“属性天平キット”，最后将迷宫中的“4D小部屋”改造成“属性天平部屋”，这样再经过一天就会让整个楼层受到风属性的加护。调查之前无法启动的浮游石返回地面，调查“风の魔穴”前往风之精灵的领域，与其对话后获得“风精灵のオーブ”（战斗中使用可以对周围的敌人造成强力的风属性伤害）。

返回村庄在“研究所”、“道具屋”和“建材店”触发情节得知要获得新的通行证还需要消灭1只A级怪物，第二天前往“建材店”获得“2D中部屋”和“庭园キット”并多次进出迷宫将3F的通道全部改造为“风の回廊”，最后再将任意1个“角部屋”和“2D中部屋”分别改造为“太阳守护部屋”和“庭园”，之后便可在庭园遭遇强敌ラフレシア。与它的战斗基本上只要注意回复HP并不难，如果求稳妥的话，可以让同伴牵制它的攻击，玩家自己则使用魔法或弓箭进行远程攻击，胜利后返回“研究所”获得“Gクラスライセンス”。



TIPS 调查地面另外几个房间可以分别开启游戏的“联机选项”（次元の扉）；进入地图固定的“谜之迷宫”收集强力的装备（只能派同伴进行探索，进度和玩家迷宫探索的楼层同步）；与妖精对话帮其收集1个“风虫の羽”可以得到“风の根付”的奖励；得知一串随机密码，打开菜单的“システム”→“パスワード”将其输入，第二天便可在“我が家”的“デリバリーBOX”中获得“铁壁の根付”。

4F

搭建迷宫前往楼层的右上角，之后先利用浮游石返回地面调查绿色装置获得“シールドのオーブ”（在战斗中使用可以在一段时间内使物理伤害减半），再在通道左侧的中型部屋调查蓝色装置照例进行BOSS战，胜利后获得“梦魔のオーブ”并收得同伴ローズ。

BOSS ローズ

敌人最有威胁的一招就是大范围的扇形冲击波，如果看到她有举手的动作就要尽快拉开距离，实在来不及使用L键防御也是不错的选择。由于其HP和防御比较低，所以召唤出攻击力高的レオ对付她会比较轻松，玩家在召唤状态下再次按→键可以切换为操作同伴，大大提升攻击的效率。



5F

搭建迷宫前往楼层右侧的中心部位，在尽头会发现无法启动浮游石，接着和之前一样返回村庄进行占卜，然后连续两天前往“建材店”获得“冰の洞窟キット”和“冷藏室キット”。返回迷宫将尽可能多的通道或房间改造为以上两种特性，只要当再次进入时得到“整个楼层获得水属性加护”的提示后就能使用浮游石返回地面，调查“水の魔穴”与水精灵对话获得“水精灵のオーブ”（战斗中使用可以对周围的敌人造成强力的水属性伤害）。

返回村庄在“研究所”和“建材店”触发情节，然后再去“占い”占卜一次获得与“雪男”有关的信息，第二天前往“建材店”获得“冰の家キット”。在迷宫中先将任意“2D中部屋”改造为“冰の家”，然后再把与其相连的“1D小部屋”改造为“冷藏室”，最后再保证楼层中有至少1个以上的“月守护部屋”就会遭遇雪男。与其的战斗如果防御力不足最好使用远程攻击，而减轻伤害的魔法效果也要一直保持住，不然很有可能会由于一次失误而被秒杀，胜利后返回“研究所”得到“Fクラスライセンス”。

TIPS 与其他房间中的妖精对话帮其收集1个“风冰虫の羽”可以得到“冰の根付”的奖励。

6F

搭建迷宫前往楼层左上角偏下的位置，调查房间中的蓝色装置获得“ドワーフのオーブ”并收得同伴ベルンハード。本层虽然没有特别的任务，但是由于迷宫的“生息地LV”会在上一楼层的基础上再进行累加，所以适当地提高本层的“生息地LV”可以收集到更多新的怪物，同时也方便下一楼层达到更高的“生息地LV”。



7F

搭建迷宫前往楼层左侧的中心部位，在房间中调查绿色装置获得“守护のオーブ”后在尽头发现无法启动的浮游石。返回村庄进行占卜，然后连续两天前往“建材店”获得“泥沼の道キット”和“石像の门キット”，接着再分别前往“研究所”和“建材店”获得“守护宝玉キット”，最后保证将楼层中尽可能多的区域改造为“地”属性，这样就能启动浮游石返回地面。调查“地の魔穴”与土精灵对话获得“地精灵のオーブ”（战斗中使用可以对周围的敌人造成强力的土属性伤害）。



返回“研究所”了解A级怪物的情报，然后先进行占卜再前往“建材店”获得“石像の广间キット”。在迷宫中将任意“2D中部屋”改造为“石像の广间”，然后保证与其相邻的为“暗守护部屋”就会遭遇暗影虫。与它的战斗比较考验玩家的耐心，由于其有一定几率会使用钻地改变位置，所以使用远程或魔法攻击时一定要把握好时机，避免出现放空枪的情况，而它的攻击方式除了伤害较大但比较容易回避的直线攻击外，当我方召唤出同伴时还有很大的几率发动大范围的落石魔法，所以随时确保自身的精力槽和及时回复也显得尤为重要，胜利后返回“研究所”获得“Eクラスライセンス”。

TIPS 与其他房间中的妖精对话帮其收集1个“岩虫の羽”可以得到“大地の根付”的奖励；得知一串随机密码，输入后第二天便可获得“三日月の弓”。

8F

搭建迷宫前往楼层左下角靠上的位置，利用通道尽头的浮游石返回地面调查红色的装置触发BOSS战，胜利后获得“狮鹫のオーブ”并收得同伴グリフォン，接着返回村庄连续两天前往“建材店”获得“1D中部屋”和“酒场キット”。

BOSS グリフォン

敌人虽然攻击力很高，但是由于动作缓慢，只要看清楚其攻击时的破绽就能轻松回避并实施反击。这里有个比较讨巧的打法，那就是轮番召唤同伴来进行牵制，玩家可以完全不用顾忌敌人的攻击快速削减其体力。



9F

搭建迷宫前往楼层的左上角，发现尽头无法启动的浮游石后返回村庄进行占卜，接着前往“武具店”了解A级怪物的情报，最后依次前往“占い”和“建材店”获得“火山の道キット”、“锻冶场キット”和“熔矿炉キット”。在迷宫中利用三种建材将楼层转化为“火”属性后，启动浮游石返回地面，调查“炎の魔穴”与火精灵对话获得“火精灵のオーブ”（战斗中使用可以对周围的敌人造成强力的火属性伤害）。返回“研究所”接到新的任务，接着将任意“角部屋”和“2D中部屋”分别改造为“太阳守护部屋”和“熔矿炉”，并保证房间和通道使用的建材数超过60就会遇到炎之魔人。与它的战斗基本上还是以水魔法作为主要攻击方式，因此在这之前务必要完成“イタチの镰”的任务让“药屋”出售MP回复药，玩家最好不要尝试近身攻击，否则即便是在“物理伤害减半”的情况下也有可能被连续攻击秒杀，胜利后返回“研究所”获得“Dクラスライセンス”。



TIPS 与其他房间中的妖精对话帮其收集1个“炎虫の羽”可以得到“炎の根付”的奖励。

10F

搭建迷宫前往楼层的右下角靠上的位置，先利用浮游石返回地面调查绿色装置获得“バリアのオーブ”（在战斗中使用可以在一段时间内使魔法伤害减半），然后返回村庄会在“研究所”接到支线任务“ウルフヘッド”，最后依次前往“占い”和“建材店”获得“兽の巣キット”。



快速返回 在迷宫中使用魔法“マーク”可以在当前区域创建一个标记，之后无论玩家在迷宫的哪一层探索，使用“ワープ”魔法就能快速返回标记的区域，省去了重复跑路的麻烦。另外如果在迷宫中使用“リターン”魔法并选择“ワープポイントの设定をする”也可以达到相同的效果。

11F

搭建迷宫前往楼层的右下角，在房间中调查蓝色装置获得“忍のオーブ”并收得同伴アオイ，然后返回村庄连续两天前往“建材店”获得“大理石通路キット”、“座敷キット”、“图书馆キット”、“书斋キット”和“茶室キット”，最后进行一次占卜得知A级怪物的出现条件即可重新返回迷宫探索。在迷宫中将任意1个“1D中部屋”改造为“座敷”会遇到天狗，由于它的攻击基本上都是大范围的魔法，所以战斗中务必要加上“魔法伤害减半”的效果来确保自己的安全，而玩家进攻的时机则主要是其施放魔法后短暂的硬直时间，只要每次攻击不贪刀，解决它只是时间的问题，胜利后返回“研究所”获得“Cクラスライセンス”。



12F

搭建迷宫前往楼层右侧的中心部位，利用浮游石返回地面调查红色装置会触发BOSS战，胜利后得到“黑飞龙のオーブ”并收得同伴ブラックワイバーン，接着返回村庄依次前往“研究所”和“建材店”获得“亡灵の庭キット”和“恶灵の间キット”。

BOSS ブラックワイバーン

敌人的攻击方式不多，激光和火焰只要熟悉规律后很好回避，惟一有威胁的扇动翅膀攻击会对过于靠近的玩家造成很大的伤害，所以除了听到提示音就赶快拉开距离外，最好一直保持自己在“物理伤害减半”的状态，而这之后的短暂硬直也是反击的最佳时机。别扭的视角在战斗中会成为影响玩家进攻的主要因素，如果不太适应的话建议多准备一些回复药，以应付有可能产生的突发状况。



13F

搭建迷宫前往楼层下方的中心部位可以从房间中搜刮到不少好东西，而前往上方的中心部位则是强制的BOSS战，胜利后返回“研究所”获得“Bクラスライセンス”。

BOSS ミノタウロス

敌人的攻击虽然高，但同样拥有速度慢的致命缺陷，战斗中基本上只要保持一直保持跑动，跟踪的火球和魔法阵都不会对玩家造成任何威胁。比较推荐的打法是尽量靠近它引诱其使用物理攻击，然后利用其攻击落空的时机趁势上去攻击两次，如果节奏掌握得好的话，甚至可以直接将其屈死。中途偶尔发动的魔法由于攻击力不高，多注意自己的“精力槽”和“HP”，使用道具回复就能轻松应对。



14F

搭建迷宫前往楼层的右上角，在房间中调查蓝色装置会进行强制战斗，轻松获胜后获得“恶魔のオーブ”并收得同伴ルキ，接着在保证完成之前的支线任务，并已经获得アイス、ロック、フレイム等魔法奖励的情况下返回村庄前往“建材店”获得“魔法通路キット”和“魔法部屋キット”。

15F

搭建迷宫前往楼层的左下角和右上角可以找到不错的强化素材，之后返回村庄触发支线任务“フリズンゴースド”，并连续两天前往“建材店”可获得“牢狱キット”。

16F

搭建迷宫前往楼层的右下角，利用升降台返回地面，会在遗迹的地面随机发现一种可以拾取的药草，将“药水草”交给“药屋”的管理员今后就能直接购买“中回复药”和“マジックネクター”了。不断地探索迷宫直到发现的新怪物数量超过100种会在“占い”触发事件，接着依次前往“武具店”和“建材店”获得“森林キット”，将迷宫中任意1个“1D中部屋”改造为“森林”，再确保与其相连的区域有1个以上的暗属性房间，等到守护日为暗时就会遇到恶魔之木。与其的战斗比较考验玩家的反应，由于其不会移动，所以所有的攻击都以魔法为主，只要保持不停地跑动一直绕圈，等其魔法放空后就是最佳的反击机会，而近身攻击时同样也不能贪刀，否则很有可能会被魔法反击打成重伤，胜利后返回“研究所”获得“Aクラスライセンス”。



17F

搭建迷宫前往楼层左侧的中心部位，利用浮游石返回地面调查绿色装置获得“ユニコーンのオーブ”（战斗中使用可以回复HP并治疗异常状态），接着返回村庄前往“建材店”获得“トリックキット”。

18F

搭建迷宫前往楼层的右下角，从宝箱中可以获得不错的指轮和强化素材，除此之外如果一直继承了之前的“生息地LV”，本层出现的新敌人实力会突然增加，战斗时一定要注意回复，不要盲目攻击。

19F

搭建迷宫前往楼层的正上方会发现一扇封印的门，在已经收齐7名人形同伴的情况下调查它会发生迷宫崩塌的事件，接着返回“研究所”汇报情况，并与所有设施的管理员对话一次，第二天在“研究所”获得“Sクラスライセンス”。前往“建材店”获得“大部屋”以及“礼拜堂キット”，再次返回迷宫需要重新创建迷宫进行探索，为挑战最后一层做好充分的准备。

20F

搭建迷宫前往楼层正上方的中心部位，在尽头发生剧情后返回村庄依次前往“研究所”和“占い”得知打开地狱门的方法。在迷宫中利用“火山の道キット”将整个楼层倾向于火属性，然后配置几个比较集中的暗属性房间就有机会遇到地狱犬，与它的战斗只要注意防御火属性的攻击问题并不大。胜利后获得“地狱门の键”，交给“建材店”的第二天可以从管理员处获得最后的建材“地狱の门キット”，最后将任意1个“长部屋”改造为“地狱门”就是与最终BOSS的决战，胜利后会追加新的隐藏迷宫，或者说我们的冒险其实才刚刚开始。



最终BOSS サタン

毕竟是最终BOSS，所以无论是能力还是动作都相当迅速，而玩家除了要一直保持加好各种防御状态外，准备足够的道具进行回复也是能否在这场持久战中获胜的关键。平时BOSS会使用附加“沉默状态”的拳脚攻击，之后的短暂硬直是难得的进攻机会，所以千万不要错过；光线和光弹攻击准备的动作比较明显，尤其是看到其瞬移就要提高警惕，保持跑动来进行化解。总之见缝插针是这场战斗的进攻原则，是对玩家耐心和反应的双重考验，相信经过之前战斗磨练的玩家，要击败它应该也不会是遥不可及的梦想吧。



写在最后

在击败主线流程的BOSS后，短时间抢进度的晴天总算是领教了本作的可怕之处，不过如果站在普通玩家的角度来说，循序渐进的流程推进方式，随意组合的迷宫构造这两个方面仍然是本作最大的优点所在，即便是你每天只探索一遍迷宫，都有可能会发现新的惊喜并促使你将游戏继续下去。总之一句话，本作非常适合热衷于收集和探索，并对完美有执念的玩家，当然游戏的方式还是以每天1～2个小时的休闲玩法为妙，如果刻意追求进度，原本刷敌人的乐趣反而会成为了一种负担，让自己的心理蒙上一层阴影，从而丧失很多乐趣。

完美图鉴 在“魔物ファイル”中查看敌人的详细资料能看到它们会掉落的物品，对于BOSS级的怪物，即便是主线流程没有通关也可以满足特定的条件来反复刷取，因为他们通常掉落的都是极品装备，想让自己的扮相更酷的玩家绝对不要错过。

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	Irem		动作冒险
PSP	绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌		日版
	2009年4月23日	1～4人	4800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

一提到生存题材动作冒险游戏，许多老玩家会立刻想到《绝体绝命都市》这个系列游戏。浓重的日式风格和对自然灾害的各种真实写照是这款游戏的一大特点。当然，由于厂商制作实力不高，所以这个系列一直以来都让玩家既爱又恨。大概，玩家也没能指望转移到掌机平台上的新作能够在细节表现方面有多么高的提升。不过总得来说，这一次的游戏还是有许多可圈可点之处的，虽然游戏的流程不长，但足以留给玩家较为深刻的印象。

通关时间：约3小时　文 炎骑士　美编 心の永恒

绝体绝命都市3

—坏れゆく街と彼女の歌—

自然灾害条件下的生存守则 之一 行动篇

大地震过后首先要作的就是明确自己的各种行动方式。在遇到宽度不大的断崖时，只要配合滑杆和×键奔跑就可以直接让角色跳过悬崖。当余震发生时，按R键令角色蹲下可以避免因摔倒导致的体力下降。另外，在下蹲姿态时也可以操纵角色移动，只不过行动速度比较慢。



默认键位布局	
十字键	视角移动
滑杆	角色移动
START	系统菜单
△	主视点
○	动作
□	呼喊
×	（配合滑杆）奔跑或跳跃
L	切换视点
R	下蹲

自然灾害条件下的生存守则 之二 道具篇

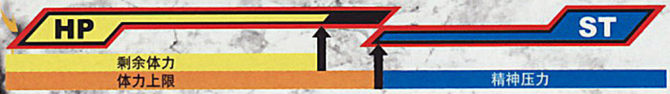


玩家在游戏的过程中可以得到各种各样的道具，道具的种类大致分为三类：一般道具、求生手册和存档道具。这其中的一般道具还分为服饰、指南针、食物药品及特殊道具。服饰和指南针没有实际的作用，主要是作为收集要素而存在的；食物和药品用于恢复体力和降低精神压力；道具则用于应对各种特殊环境和事件。特别指出的是，游戏中的道具可以进行组合使用。例如：当获得手电筒和电池之后，就可以在系统菜单中进行组合使用。一般类道具在场景中由黄色箭头进行标示。

游戏场景中的特定位置可捡到求生手册，此外在触发特定剧情时也可以获得对应的求生手册。求生手册往往会给出下一步行动的明确提示，当然也可以作为现实之中的求生指南来阅读，很有实际意义。游戏中的求生手册用绿色箭头进行标示。

本作中的记录道具为长椅，只要让角色坐下来就可以进行存档并恢复体力和降低精神压力。游戏中的记录点由蓝色箭头标示。

自然灾害条件下的生存守则 之三 生存篇



游戏中角色的生命计量槽由体力值和精神压力值两部分组成。在化为废墟的城市中行动不仅会消耗体力（HP），还会因各种突发险情导致精神压力（ST）不断上升。游戏中角色的体力会随着时间的推移而不断下降，奔跑、摔倒、受伤等因素还会导致体力大幅度下降。缺少水分、情绪低落、处于浓烟和高温环境则会令精神压力迅速上升。

恢复体力的最主要方式是进食，而降低精神压力的基本方式则是经常补充水分和避免长期处于恶劣环境（浓烟、高温、大雨）之中。另外，在雨中打伞、在浓烟环境中下蹲前进等措施都可以减缓精神压力的增长速度。除此以外，在作为记录点的长椅上休息则可以让角色的体力和精神压力得到全面的恢复。

除了各种外界环境之外，角色的性格也将对体力和精神压力产生一定的影响。在游戏过程中通过与同伴（NPC）进行对话可以改变角色本身的性格属性。随着性格属性的变化，角色在游戏过程中因外界环境所受到的影响也会随之产生变化。角色的性格主要分为热情、冷静和胆小三种类型。

角色性格特点			
精神压力变化／性格类型	热情型	冷静型	胆小型
烟尘吸入量	中	低	高
环境影响	中	低	高
歌声治愈	高	低	中
进食恢复	中	低	高

©2002 2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

中心岛大地震实录·废墟下的生命之歌

由于存在大量的过场对话以及双主人公的设定，所以游戏中存在众多的分支结局。前面已经提到，通过与同伴对话，角色的性格会发生变化。此外，不同的对话还会令同伴的好感度产生变化，而这些变化会直接影响游戏的结局。考虑到男女两名角色的流程路线大致相同，故本攻略中仅放出内容相对精彩的男主角香坂直希的流程部分。流程内容之中包含有能够体现不同性格特征的对话内容，玩家可以将本攻略结合游戏中的实际情况来作出选择。

海底隧道

对话选项01

勉学にはげみ、この头脑に磨きをかけねば…	努力学习
サークルに合コン… 四年间遊びまくるぞ～!	抓紧时间痛快玩
大学に行けば、命运の出会いがあるかも…!	期待在大学期间邂逅知己
とにかくアルバイトをして学费を稼ごう	努力打工赚学费
神样! 留学だけはしませにように!	千万不要留级啊
むしろ高校生に… あの頃に戻りたい…	还不如高中生活呢
结局、何も変わらないさ…	依然不会有任何变化

对话选项02

新生活を祝って、豪华に焼肉でも食べよう!	吃大餐庆祝一下
外食无驮だな出费だ、部屋に着いたら自炊しよう	还是自己做饭吧
あまりお金持ってないし… コンビニ済ませよう…	钱要省着花啊
彼女ができた时に备えて料理を练习しておこう!	为将来的女朋友而学习厨艺

对话选项03

事情はどうあれ、自杀なんてかわいそうに…	无论如何也不至于自杀啊
そういえばたしか、ニュースでやってたな…	好像从新闻中看到过
恶い秘书がいたもんだ 自业自得だよ!	是罪有应得啊
人のうわさで盛り上がるとは、浅ましい连中だな	随便传闲话的肤浅家伙
恐ろしい话だ… 怖くて今夜は眠れそうにない…	听到恐怖的传言，要失眠了
それより本当にお腹へったなァ…	感觉有点饿

对话选项05

一体何が起きたんだろう…	究竟发生什么事了
う、うそだろ こんなのって…	不会是这样吧
これは深刻な事态だな…	事态狠严重啊
とにかくここから出よう!	先出去再说

对话选项05

谁かいる 声をかけてみよう!	有人，先听他说些什么
烟たいならしゃがめばいいのに	蹲下来就可以了
ちょっと乱暴そうな人だな…	是个暴徒吧
このまま样子を见よう	先观望一下





对话选项06

ずいぶん怒りっぽい人だな	真是脾气暴躁的家伙
森田って言ってたな…何者だろう?	森田是什么人呢
(とにかく仆もここを出よう!)	先离开这里再说

对话选项07

恶いけど使わせてもらおう	对不起，我把包拿走了
仆が使うことでこの人も报われるはずだ	包的主人会很欣慰吧
きっと役に立つはずだ 持っていこう	我把包拿走了
もっと格好いいデザインがよかったなぁ	包的样式再好一些就好了

对话选项08

车を持ち上げるための道具を探してくるよ	把车撑起来
何とかするからもう少しの间我慢してね	忍一下，我会救你
痛いかい? と样子を寻ねる	很痛吗
(きずかないふりをしてこのまま立ち去ろう)	(若无其事地走开)

对话选项09

间に合ってよかった と心から言う	还算及时
よかった～と言いながら感激して泪ぐむ	太好了
どこか痛くないかい? と心配する	感觉到哪里疼痛吗
あまり手间をかけさせるなよ と恶态をつく	没帮什么忙(态度恶劣)
う、美しい人だ… と放心してつぶやく	大美女哦

对话选项10

大きな地震が起きたみたいだ! と慌てて言う	发生地震了啊(慌张)
大きな地震が起きたみたいだ と神妙を颜で言う	发生地震了(激动)
大きな地震が起きたみたいだ… と肩を落として言う	发生地震了(垂头丧气)

对话选项11

确かにそれはひどいね と同调する	确实很过分
慌ててて气づかなかったんじゃない?	也许他太慌张了吧
そうは思わない その人は助かりたい一心だったんだ	也许没注意到吧
ひどいのは君だ! 君の颜だ!	是你过分才对，长得这么丑
ひどいのは君だ! 君の心だ!	是你过分才对，内心肮脏的人

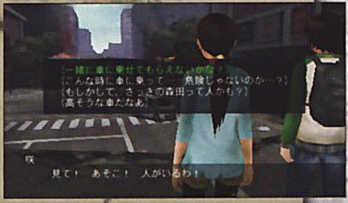
对话选项12

香坂 直希です と言い轻く手を上げる	我叫香坂直希(动作夸张)
香坂 直希です と言会释する	我叫香坂直希(彬彬有礼)
香坂 直希だよ と言いウインクする	我叫香坂…(神情猥琐)
香坂 直希だ とぶっきらほうに言う	叫我香坂(言语粗鲁)

对话选项13

19 オだよ	19 岁
13658 オだよ	13658 岁
二进数だと 10011 オだよ	二进制下的 10011 岁
ボク5ちゃい!	我 5 岁





爬出汽车之后会遭遇余震，此时要迅速连按 × 键以避免被塌落的石板砸到。脱险之后又一次发生余震，此时要按下 R 键蹲下来，否则一旦摔倒就会令 ST 值增加。在不远处捡到手帕并装备之后，用爬行前进的方式通过浓烟地带可以减缓 ST 值增加的速

TIPS 作为收集要素的服装和指南针根据角色的不同也会产生变化。某些特殊地点的道具无法一次性获得，但通关之后可以在随后的游戏中继承，反复通关即可集齐。

度。穿过浓烟之后会触发一段剧情，随后在浓烟中发现一具死尸，并且可以从尸身上得到一个背包。通过断裂带的卡车时动作要快，否则就会跌进深渊。

来到隧道的另一侧后很快就可以发现被压在乱石堆中的本条咲，上前对话后得知必须要用千斤顶才能支起汽车将本条咲救出来。随后爬上半悬空的汽车，在车尾可以捡到千斤顶，注意在入手千斤顶之后又会发生余震，要迅速回到地面，否则就会跟着悬空的汽车一通掉入深渊。救出本条咲之后前往场景的另一侧，合力抬起石板后可以从低矮的缝隙中爬出。在接下来的场景中会出现海水渗漏的险情，此时要一面避开水柱一面前进，然后连按○打开安全出口的门便可以脱险。





火焰龙卷风

对话选项14

とこかに避难所はないかな?	哪儿有避难所呢
とにかく人がいる所を探そう	先找个有人的地方再说吧
じゃあ、君とはここでお别れだね!	就在这里说再见吧
どうすればいいんだ! 　と头を抱えて泣く	该怎么办啊(抱头痛哭)

对话选项15

そうだね 　一绪に避难所に行こう	一起去避难所吧
仕方ないなあ 　一绪に行くか	没办法，一起走吧
一人で行きたいけど、そこまで言うなう…	想独自行动(直截了当)

对话选项16

一绪に车に乘せてもらえないかな?	能让我们搭车吗
こんな时に车に乘って… 　危险じゃないのか…?	现在开车很危险的
もしかして、さっきの森田って人かも?	难道是森田吗
高そうな车だなあ	好贵的车啊

对话选项17

もうダメと思うた…	还以为不行了呢
本条さん、怪我はない?	没受伤吧
ちょ、ちょっと休ませて…	稍微休息一下吧
ワオ! 　アクション映画みたいで兴奋したよ!	像电影一样刺激啊

对话选项18

今歌ってた?	刚刚唱的什么歌
歌上手いね!	很会唱歌啊
鼻歌なんてノンキだなあ	还有心情哼歌
耳障りだ!	真吵啊
耳障りだ! 　それに君は目障りだし!	声音吵，人又碍眼
いや、别に…	没什么

对话选项19

それなんていう曲?	这是什么曲子
歌うの好きなの?	你很喜欢唱歌吗

对话选项20

本条さんが作った曲なんだ	是本条君自己的曲子吗
本条さん、曲作るんだ?	你还会作曲啊

对话选项21

あなたは一体…! 　そこで何をしてるんだ!	你干了些什么啊
本条さん、逃げて! 　と咲をかばう	本条快逃
杀人犯め、来るなら来い! 　と威吓する	有本事就过来
ヒエエ! 　杀さないで～! 　と命乞いをする	饶命啊
こっそりと一人で逃げだそうとする	(一个人溜走)

对话选项22

本当だ… 　电气のない街がこんなに暗いなんて…	是啊，没有电居然显得这么暗
そうだね… 　それになんだか不气味だ…	好阴森啊
ひゃあっ! 　こんなに暗いと、何も见えないよ～!	什么都看不见了
そうかな? 　夕方はこれくらい暗いと思うけど…	傍晚本来就应该这么暗嘛

对话选项23

大丈夫! 　きっと助かるさ!	我们会得救的
ダメだ… 　仆らはもう助からないよ…	不行了，没救了
お互い怪我がないの不幸中の幸いだ	真是不幸中的万幸啊
何も言わす、そっと咲の肩を抱こうとする	(直接抱住本条咲)

对话选项24

もっとそばに座ったらどう? と诱ってみる	要不要坐过来一些
本条さんにそれとなく近づいてみる	(试着靠近本条)
このまま话を续ける	(继续聊下去)

对话选项25

拳铳の男は何者なんだろう?	持枪者到底是什么人
なぜ森田さんはあんなことに…?	为什么要对森田那样做
地震は、人の心をも坏すのか…ッ?	地震让人的内心都崩溃了
いや～、仆たちは击たれなくてよかったね!	没被射杀太幸运了

对话选项26

春からこの岛の大学に通う予定だったんだ	春天就要在这里读大学了
咲さんに出逢うためさ	为了见到小咲啊
いや、教えたくないんだ 　ともったいをつける	不想告诉你
美しい女性を探しに来たんだ!	来寻找美女

对话选项27

どこに行こうしてたの?	要去哪里吗
彼氏はいるの?	有男朋友吗
もう质问をやめる	(不再问下去)

对话选项28

やりたいことって何? 　と闻く	想从事什么工作(询问)
言いたくなさそうなので闻かない	不想说就不再问了
まったく兴味がないのであくびをする	好像不感兴趣

对话选项29

もっとそばに座ったらどう? 　と诱ってみる	要不要坐过来
本条さんにそれとなく近づいてみる	(试着坐到本条身旁)
いや、なんでもないよ	没什么

对话选项30

そうだ、昼间のあの歌 　歌ってよ	再唱一次白天的那首歌吧
咲の鼻歌を真似して歌ってみる	哼唱本条的歌
今日はもう寝ようか	该睡了

回到地面之后，在场景中可以见到两个幸存者。通过断裂带之后一直来到场景尽头的断层处调查会出现提示：用场景中的道具作为台阶来通过此处。场景中虽然有多种道具可以选用，不过只有垃圾桶是最为合适的。来到断层上方的路段后会出现天降飞车的险情，不过只要行动速度够快就可以顺利脱险。接下来的塌方地段中有一辆消防车堵住了去路，不过只要爬上消防车就可以借助伸出的

云梯通过此处。注意当角色走上云梯后会出现余震和塌方，此时首先要配合 R 键蹲下以避免摔倒，随后迅速跑过云梯。遭遇火焰龙卷风时不要急于离开场景，首先要在建筑的废墟中找到灭火器，然后一面躲避落下的火球一面前进。被火焰挡住去路后使用灭火器即可将火扑灭，随后只要抓紧时间就可以脱离险境。

商业街

对话选项31

大変だ！　助けに行こう!!　と駆け出そうとする	不好，快去救她啊（激动）
フム、見捨てるわけにはいかないな　と冷静に言う	不能见死不救（冷静）
ちょ、ちょっとだけ覗いてみようか…　と怯える	先观察一下
わかったよ　行けばいいんだろう？　と渋々言う	去就是了
ほかの誰かが助けてくれるよ　と先を急ぐ	会有人救她的

对话选项32

よし、僕が助けに行こう！　と意気込む	好，我去救她
しょうがないなあ…　と嫌々引き受ける	没办法，去救她吧
ぼ、僕？　じゃあ、はしごを押さえといてよ…？	要我去吗？你可要扶好梯子啊
そこまで面倒見られないよ　放っておこう	真麻烦啊





对话选项33

僕がおぶるよ　さあ降りよう	我来背你下去
仕方がない　おぶってやるよ	没办法，背你下去吧
おまたせ～　さあ！おんぶしてあげるよ～	来吧，我背你下去

对话选项34

よろしく！　と笑顔を見せる	请多关照（面带笑容）
キザに笑って髪をかき上げる	（故意耍帅）
何も言わず重々しくうなずく	点头
どうも、本条さんの恋人です　と言う	我是本条的男朋友





对话选项35

よし、それじゃあ僕がとってくるよ	我去取东西
それじゃあ、本条さん一緒に取りにいこう	我和本条一起去吧
羽月さんは僕に任せて、本条さん行ってきてよ	本条自己去取吧
それより早く避難所に行こうよ	还是快去避难所吧

对话选项36

あなたは一体何者なんですか？　と聞く	你到底是什么人

对话选项37

あなたは一体何者なんですか？　と聞く	你到底是什么人
あなたと羽月さんはどういう関係なんですか？　と聞く	你和彩水是什么关系

对话选项38

あなたは一体何者なんですか？　と聞く	你到底是什么人
あなたと羽月さんはどういう関係なんですか？　と聞く	你和彩水是什么关系
あなたが森田さんの命を奪ったんですか？　と聞く	是你杀了森田吗

对话选项39

あなたは一体何者なんですか？　と聞く	你到底是什么人
あなたと羽月さんはどういう関係なんですか？　と聞く	你和彩水是什么关系
あなたが森田さんの命を奪ったんですか？　と聞く	是你杀了森田吗
さっき話していた『あの人』って誰ですか？　と聞く	刚才提到的“那个人”是谁

对话选项40

あなたは一体何者なんですか？　と聞く	你到底是什么人
あなたと羽月さんはどういう関係なんですか？　と聞く	你和彩水是什么关系
あなたが森田さんの命を奪ったんですか？　と聞く	是你杀了森田吗
さっき話していた『あの人』って誰ですか？　と聞く	刚才提到的“那个人”是谁
もう聞きたいことはない	（不再问下去）

对话选项41

ああ、持って行きなよ　と気前よく渡す	都拿去吧（主动）
えーっ？　仕方ないなあ　と渋々渡す	真么办法（勉强）
本条さんが言うなら　と同意して渡す	既然本条都这么说了（同意）
チクショー　持ってけドロボー！　とヤケクソで渡す	拿去吧（态度恶劣）
渡してもいいけど　代わりに何か欲しいな　と言う	可以给你，但要拿东西来交换
いやだ！　これは僕の食べ物だ！　と全部食べる	这都是我的食物（全部吃掉）
いやだ！　これは僕の食べ物だ！　と言って渡さない	这都是我的食物

行动之初会见到大楼倒塌的一幕，爬上高台之后要在提示的位置推动汽车。来到有断裂带的路段之后，将铁网推倒可以搭设成桥通过断裂带。注意在铁网上行走时要配合视角的转动，要不然很容易因视觉误差而跌进深渊。接近旅馆之后会听到有呼救声，进入旅馆之后不要急于寻找通道入口，站在原地按下□呼喊就会发现此处的生还者。随后由旅馆一角的缝隙可以进入安全通道，接下来来到上层并沿着墙壁上狭窄的平台以顺时针路线前进可以找到梯子，在梯子处呼喊本条　就可以将梯子推下去以供随后使用。将梯子推下去之后打开房门即可沿安全出口原路返回，调查梯子就会触发救助生还者的情节，新伙伴羽月彩水加入。

进入地下街的目的是为了寻找急救用的消毒药品和绷带，注意在行动的过程中会不时遭遇余震，注意避免摔倒。在经过多处类似独木桥的路段时要小心翼翼地通过。沿着惟一的通路来到地下药局之后可以获得不少道具，当拿到消毒药和绷带之后要将这两样物品交给本条咲，随后就可以原路返回了。返回的途中会出现瓦斯气体泄漏，如果事先捡到了防毒面具或口罩一类的道具，那么只要装备上就可以减缓 ST 值的增长速度。返回地面之后彩水会暂时离开，下一步的行动方向是住宅街。



实用技术 攻略透解

TIPS 游戏中角色的对话除了可以体现出热情、冷静和胆小三种性格之外，还有一些对话的内容显得十分无厘头，对于这样的对话自然免不了要仔细斟酌，否则得罪了两个同伴就无法达成完美结局。

住宅街

对话选项42

待っていて　食べ物を持ってくるよ！　と言う	我去找吃的东西
わがまま言うな！　ガマンしなさい！　と言う	忍耐一下吧
见て见ぬ振りをする	(装作没看到)





对话选项43

本条さんを乗せる	让本条搭乘
本条さんを置いて自分が乗る	自己搭乘

发现被困在铁网里侧的母女之后上前接触并对话会领到任务：给小女孩找吃的，并且得知打开商店后门的钥匙的所在位置。返回前一个场景中，来到记录点附近的商店后门(角落里)，可以在盆栽植物一旁的地上捡到商店后门的钥匙。进入商店之后一路前进可以发现休息室的房门暂时无法打开，来到商店里侧的房间中可以在店员的尸体上找到休息室的房门钥匙。利用这枚钥匙打开休息室的房门可以从中得到小女孩所需的食品，随后返回被困母女所在位置触发剧情：救援直升机出现，但除了母女二人之外，只能再允许一人搭乘。

西第三中学避难所

对话选项44

この地震の被害状况について闻く	(询问地震的损害情况)
救助活动の状况について闻く	(询问救援的进展)
避难所の状况について闻く	(询问避难所的情况)
本多さんの私生活について闻く	(询问本多的私生活)
质问をやめる	(不作询问)





对话选项45

森田の死を传える	(提到森田的死讯)
何も言わないでおく	(什么都不说)

对话选项46

どうしてそんなことが分かるんですか？	你怎么会知道这些
あなたは一体何者なんですか？	你是什么人
そんなウソは信じないぞ！	骗人的话啊
えーっ！　じゃあ早く逃げなきゃ！	赶快逃命吧
默って成り行きを见守る	(继续旁观)

对话选项47

石泽に冰川との间に何があったのか闻く	(询问石泽和冰川之间发生了什么)
石泽に冰川と知り合いなのか闻く	(询问石泽和冰川是否认识)
二人に冰川を助けに行こうと提案する	(提出去搭救冰川)

对话选项48

冰川の死を自分の口で传える	冰川应该是死了(香坂说)
冰川の死を本条さんの口から传えてもらう	冰川应该是死了(石泽说)
默っている	(沉默不语)

对话选项49

羽月さんとは知り合いなんですか？　と闻く	你跟彩水是认识的吗
羽月さんと冰川さんは兄妹だったんですか？　と闻く	彩水跟冰川是兄妹吗
冰川さんとも知り合いなんですか？　と闻く	你跟冰川是认识的吗
石泽さんには娘さんがいるんですね？　と闻く	石泽先生有女儿吗
本当にこの岛は沉むんですか？　と闻く	岛会沉下去吗
もう闻きたいことはない	(不再询问)

对话选项50

大丈夫？　と体调を气遣う	没事吧
いきなり倒れるからびっくりしたよ　と肩をすくめる	突然摔倒，吓我一跳
君にまた逢えて良かった…　と甘くささやく	见到你太好了
そうやって同情を买ってるのかい？　と皮肉る	想得到同情吗

对话选项50

羽月建设の社长の娘だったの？　と闻く	你是羽月建设公司社长的女儿吗
冰川さんと兄妹だったの？　と闻く	你和冰川是兄妹吗
别れてから今までどこにいたの？　と闻く	在这之前，你都去了哪里
もう闻きたいことはない	(不再询问)





对话选项51

羽月建设の社长の娘だったの？　と闻く	你是羽月建设公司社长的女儿吗
冰川さんと兄妹だったの？　と闻く	你和冰川是兄妹吗
别れてから今までどこにいたの？　と闻く	在这之前，你都去了哪里
もう闻きたいことはない	(不再询问)

对话选项52

良い歌だねと誉める	真好听啊
まあまあ良い曲だねェと评论家ぶる	还算不错吧
それより早く寝たら？とうながす	早点睡觉吧
人が眠ってるときに歌うなんて非常识だろ！	你的歌声妨碍我睡觉了
その歌声で恶梦を见たよ！	听到歌声就做恶梦

对话选项53

本条さんならきっと歌手になれるよ	本条君一定会成为歌手的
本人のがんばり次第かな	那要看自己的努力了
仆、音乐はわからないから…	我不懂音乐
もう少しルックスがよければなあ…	再漂亮一点就好了
无理だね、才能を感じないよ	不可能的，放弃算了
歌手より仆の奥さんになってよ！	跟我结婚吧，别作歌手了

对话选项54

何か事情があったんだよ	有什么要紧事吗
まったく、胜手な人だ！	真是自作主张
まあ、いてもいなくても变わりはないよ	无论如何也不会改变的
君たちから离れたい气持ちはやおくわかるよ…	对你不放心啊

对话选项55

うん、いいよ	好的
じゃあ仆も『咲さん』って呼ぶね	我也可以叫你作“小咲”咯
耻ずかしいから、やめてよ	不要，我会害羞的
いやだね　彼女气取りはやめてくれよ…	要像我女朋友那样
断固、断る！	不行

进入西第三中学的临时避难所之后可以获得数量可观的道具补给。在此处接近本条会引发她唱歌的剧情，但在结尾处却被人强行打断。接下来来到避难所有很多人聚集的位置会看到地质学家石泽，并出现一段剧情。

离开避难所之后会下起雨来，如果装备上在此处捡到的雨伞则可以减缓 ST 值的增长。沿着公园小路一直来到高塔附近时会遭遇因河水泛滥导致的塌方，此时要迅速从初始位置的平台转移到安全的位置。注意在行动过程中会不断有余震发生，一旦摔倒就有可能导致前功尽弃。成功回到岸上之后接近断桥会再一次出现险情。通过断桥之后继续前进会有一段剧情，随后要前去搭救落水的石泽，搭救成功之后会出现要求合力推车的桥段，完成这一切之后方可脱险。



医院

对话选项56

一人じゃ危险た、みんあで病院に行こう	一个人很危险的，一起去医院吧
咲さんと离れたくない！　仆もついていくよ！	本想跟小咲分开，我也跟去
三人で避难所に行くべきだ	一起去避难所吧
やった、これで羽月さんと二人っきりだ！	不，这样就只有我跟羽月两人了
そんなことより仆はトイレに行きたいんだ！	我更想去上厕所

对话选项57

确かに心配だね　大丈夫だろうか…	很让人担心，不会有事吧
彼女ならしっかり者だから大丈夫だよ	对她放心好了
彼女のことより君の怪我の方が心配だよ	我更担心你的伤势
彼女のことより君のことが气になって仕方ないんだ	我更担心你
大きな地震なんてそうそう起きないよ	最好不要再发生地震了

对话选项58

それなら仆が一人で行こう　と自信満々に言う	我自己去就可以了(自信)
それなら仆が一人で行ってくるよ　と淡々と言う	我一个人去吧(平淡)
それじゃ仆が一人で行くよ…　と自信なさげに言う	我一个人去(没信心)
君を危险にさらしたくない！　仆が一人で行くよ！	安全起见，还是我一个人去吧





对话选项58

自分も院长を说得するために部屋に入る	为了说服院长，我也进去吧
咲に谛めさせるために部屋に入る	为了让小咲放弃，我要进去
とにかく出番だとばかりに飒爽と入っていく	威风十足地走进去
とにかく话を进展させるために部屋に入る	先听他们说些什么再进去

对话选项58

しっかりするんだ！　と励ます	振作起来啊(鼓励)
さすがに助けられなかったと思うよ…　と慰める	还是没能救下他(安慰)
派手に崩れたなあ　と妙なところで感心する	崩塌了啊(伤感)
(なんて声を挂ければいいんだ…)と茫然とする	不知道说什么好(茫然)

对话选项61

心配かけてゴメンね　と心配をかけたことを谢る	让你担心了
实は、仆も怖かったんだ　と正直にいう	其实我也挺害怕的
大袈裟だなあ　仆を谁だと思っているんだい？	这么夸张，你当我是谁啊
また君に会えてよかった　と少し场违いなことを言う	能够再见面实在太好了

对话选项62

こちらこそよろしく　咲さん	哪儿的话，还要请你多多关照
仕方ないな　面倒みてやるよ　咲さん	没办法啊

返回医院寻找本条的过程中不会遇到危险，但在两人离开院长之后就会遭遇医院大楼崩溃的危机。跳过断裂地面的途中要掌握好时机，不要被裂缝中喷出的火焰烧灼到；撞开安全通道大门之后会发现安全通道已经无法使用，此时再去调查破损的电梯就会找到出路。注意由电梯间的安全梯逃生的过程中要抓紧时间，任何迟疑都会导致 GAME OVER。另外，如果此时的 ST 值过低，那么就要及时补充水分和食物，以免因 ST 值过低导致行动速度变慢。

东区避难所

对话选项63

食料は渡すから、彼女达から手を离せ！	食物给你们，放了她们
お前达に渡す食料なんかない！　彼女达を放せ！	食物是不会给你们的，赶快放人
二人を见舍てて逃げようとする	(丢下两人逃命)

TIPS 如果日语水平足够好的话，建议大家仔细阅读在游戏中捡到的求生手册，其中的内容是相当具有实用性的。





对话选项64

食料を探しているんです 知りませんか？ と尋ねる	知道哪里有食物吗
食料を持っていたら、分けてほしいんです と頼む	请分给我一些食物
あなたこそ何をしているんですか？ と聞き返す	你是干什么的
火事场泥棒でもしようかと思って… と告白する	趁火打劫的贼啊
いいから食料を出せ！ とおどす	快把食物交出来

对话选项65

食料の入った箱を諦め、女性を救う	（救人优先）
女性を諦め食料の入った箱を手に入れる	（食物优先）
もう少し考える	（犹豫再三）

对话选项66

香坂 直希です と礼仪正しく名乗る	香坂……（礼貌）
香坂 直希だ！ と力强く名乗る	香坂……（直截了当）
香坂 直希です ともじもじする	香、香坂……（唯唯诺诺）
君の骑士、香坂 直希だよ とウインクする	香坂（猥琐）

对话选项67

お前ら、污いぞ！ と怒る	卑鄙的家伙（愤怒）
芸なんてできないよ と拒否する	别演戏了（拒绝）
頼みます、みんあを解放してください と土下座する	求你们放人吧（下跪祈求）
何か一发ギャグを言ってみる	（一言不发）
默って成り行きを见守る	（沉默观望）
比嘉に何か芸をするように说得する	（让比嘉小节表演节目）

对话选项68

二人とも无事でよかった…	两人没事真是太好了
大丈夫？ 咲さん	没事吧，小咲
大丈夫？ 羽月さん	没事吧，羽月
あの人たちに変なことはされなかった？	他们没有对你们动手动脚吧
チッ、面倒かけさせやがって	尽给我添麻烦

对话选项69

羽月さん、大丈夫？ と気遣う	彩水不要紧吧
羽月建设社长め！ と彩水の父亲を非难する	可恶的社长
默って肩を抱く	（抱住彩水的肩膀）

对话选项70

きっと大丈夫だよ	不会有问题的
まさか、命まではとられないよ	连你的性命都不放过
みんな正気じゃなくなってたから、あるいは…	大家都不正常了





对话选项71

羽月さんが实は有名人だから…？	彩水难道是名人
谁かが羽月さんのことを言いふらしているから？	难道有人透露了彩水的身分

对话选项72

羽月彩水に恨みがあるからだろうか？	是不是憎恨你
羽月建设に恨みがあるからだろうか？	是不是憎恨羽月建设
羽月さんを气遣って何も言わない	（担心彩水，沉默不语）
推测で言うのは良くないので何も言わない	（不作猜测，默不作声）
きっと羽月さんが可爱いからだね…	一定是因为彩水太可爱了

对话选项73

何度も名前を呼ぶ	（不断呼唤名字）
頬を叩く	（拍脸）
心脏マッサージをする	（作心肺复苏）
人工呼吸をする	（作人工呼吸）
鼻をつまむ	（捏鼻子）
恶口を言う	（骂人）
强く抱きしめる	（强力抱住她）
胸を触る	（摸胸）

来到东区的避难所之后会遭遇一群无赖的骚扰，这群流氓会将两位女士扣作人质，然后要玩家去寻找食物作为释放人质的条件。在寻找食物之前，可以先在避难所取得一些道具补给，随后从市役所一侧的小路绕到储备仓库。在此处可以看到一名女性被困在仓库内侧，但是暂时无法展开营救。从窗户进入市役所之后会遇到之前在西第三中学避难所时结识的女记者本多，与之对话过后继续前进一直来到建筑外的铁丝网处，从破损的洞口可以来到仓库墙外，然后可以借由此处的防火梯键入仓库内部。

在仓库内部行动的要点是注意部分地段喷出的致命火舌，顺利通过之后可以救下之前看到的被困女性——女教师比嘉，并且可以在此处得到食物。返回东区避难所用食物交换人质时会触发一段情节：这群卑鄙的无赖竟然食言了。并且，由于以石泽为首的众人得知了彩水的身分，所以玩家不得不同两个女孩展开了逃亡。由于在逃亡过程中会有无赖在后面紧追不舍，所以一定不要放慢脚步。在经过一栋建筑时会遭遇倒塌的废墟将三人分开的场面，随后玩家要配合地图的指引继续逃亡。在通过塌方路段时，会遭遇在此处巡逻的众无赖，此时要设法等对方远离之后才能继续前进，行动过程中可以利用汽车作为掩护，成功躲过众人的围追堵截之后就可以与本条咲和彩水汇合。

调查场景房间中地面上的大洞后返身回到屋子外，调查塌方处，连按○键可以得到一捆绳子。利用绳子可以来到位于地下的停车场。听到收音机的声音之后会提示玩家去寻找收音机，其具体的存在位置是停车场中的红色汽车处。调查红色的汽车时会再次遭遇险情：泛滥的河水开始大量涌入停车场，此时只要想着有水流涌入的方向前进就可以发现逃生出口。

羽月建设大厦

对话选项74

よし、さっそく行！！	赶快走吧
でも、あのビルも崩れるかもしれないよ！？	说不定大厦也会倒呢
袭ってきた人达も来るかも知れない 气をつけよう	会不会被追上啊





对话选项75

はい！ 任せてください！	交给我好了
仕方ないな、面倒见てやるよ	真是麻烦啊
自信ないけど、頑張ります…	虽然没信心，但是会努力的
はい！ 一生大切にします！ お义兄さん!!	这是我一生都珍惜的事啊
いえ！ ここには仆が残ります！	我留在这里

对话选项76

仆もすぐ行くから、先に行くんだ!!	我会追上的，你们先走吧
くそっ！ ここまでか…	到此为止了吗
こうなったら、あの人たちを倒すしか…！	干脆打倒他们
ひぇ～！ た、助けて！	救命啊





对话选项77

何とかしてすぐに行くから、先に行ってくれ と叫ぶ	先走吧
仆のことは气にしないで先に行ってくれ！ と叫ぶ	不用担心，先走吧
咲さん！ 今までありがとう！ と叫ぶ	咲，很谢谢你
咲さん…！ 君と出会えてよかった！ と叫ぶ	咲，跟我约会吧
咲さん！ いつまでも歌を续けてくれ！ と叫ぶ	咲，我想听你的歌声
咲さん！ 好きだー！ と后先の事を考えず绝叫する	咲，我很喜欢你
咲さん！ 彩水のことを頼む！ と叫ぶ	彩水就托付给你了
仆のことを见舍てないでくれ！ と泣き叫ぶ	你不要见死不救啊
何で仆はかりがこんあ目に遭うんだ！ と怒鸣る	怎么这么倒霉啊

对话选项78

この岛の秘密って…?	这座岛有什么秘密
谁に杀されたんですか?	是被谁杀的

对话选项79

あなたはそれを知っていて止めなかったんですか?	你为什么不采取行动
森田、羽月は自分达の事しか考えてなかったのか	森田他们都只顾着自己吗

对话选项80

仆が石泽さんを说得するよ！	我去说服石泽
仆が石泽さんを取り押さえるよ！	我去制服石泽
怖いから冰川さんに任せてしまおうよ	太可怕了，让冰川搞定吧
仆らには关系ないよ 大人しくしていよう	与我们无关

对话选项81

そんあことをすると家族が悲しむぞ！ と说得する	这是羽月家的悲剧啊
仆が人质になるのを条件に说得する	让我来作为人质吧
咲さんを人质にするのを条件に说得する	让小咲来作为人质吧

对话选项82

石泽さんに正面から飞びかかるんだ	我从正面把石泽制服
こっそり栅の外に出て彼を后ろから取り押さえるよ	我从栏杆外面去制服他

对话选项83

无茶はわかってる！ でも他に选择肢はないんだ！	没有其他的办法啊
无茶はひどいな！ でも他に选择肢はないんだ！	反正也没有别的办法了
何も言い返せないけど、他に选择肢はないと思うんだ	(别无它法)

对话选项84

石泽の脚を掴む！	抓住石泽的脚
羽月彩水の脚を触る！	摸住彩水的脚





对话选项85

羽月さん、景子さんについて调べたんでしょう?	冰川曾调查过景子吗
景子さんの死に羽月さんが关系してるって事?	景子的死与冰川有什么关系吗

对话选项86

えっ－と、ただただ惊く	(惊讶)
(なんとなくそんな气がしてたよ) と一人悦に入る	早就知道了
(そんな话、信じられないよ) と内心改めて惊く	怎么会是这样

对话选项87

无我梦中で彩水の手を掴もうと腕を伸ばす！	毫不犹豫伸手抓住彩水
いくらなんでもこの高さじゃ无理だ！ と思いとどまる	不可能抓住她吧

前往羽月建设大厦的途中会经过一个塌方路段，如果两位女士没有跟上脚步，此时就要大声呼喊催促她们跟上来。通过天桥时显然是免不了要出现余震和塌方的，相比之前的几次遇险，这一次险情留给玩家的反应时间更为短暂。进入羽月建设大楼的大厅之后可以从大厅右侧断裂的台阶处来到二楼，不过两个女孩儿的身手没有主人公那么矫健，无法从此处通过。玩家必须前往二楼平台对面的消防栓处取得水管，然后将水管系在一旁的栏杆上协助两位女士爬上二楼平台。

被众人再次追赶的桥段并没有太大的难度，前半段只要保证动作够快就不会有任何危险，后半段在通过一处断裂带的过程中则要手脚麻利些。被冰川搭救的情节过后会再次遇险，此处也是游戏中的最后一个难点。首先要推倒钢梁来搭桥通过；前面的两处楼梯断裂带可以直接从中间跳过；通过第三个断裂带时则可以踩着塌落的墙壁快速通过；第四层的断裂带要贴着墙壁一侧方可跳过；第五层依然是要贴着墙壁一侧跳过，不过注意断裂带的中央有一块很小的平台，须要玩家连续跳跃才能顺利通过；通过最后一层时切忌犹豫，只要一气呵成就可以脱离险境。

尾声部分，在剧情与对话过后，玩家需要从平台外侧的栏杆迂回到石泽背后去行动。之前的对话过程中有多处分歧点，不同的选择会直接导致不同的结局。



实用技术 攻略透解

TIPS 仔细观察不难发现，游戏中的部分服装和指南针的样式是来自于其他游戏。至于究竟是出自那些游戏，嘿嘿……，留给大家慢慢猜吧。

看完 X360 春季发表会，感觉微软已经明显松懈下来。至于索尼么，看到这个情况之后估计会更加松懈。日本市场变成这样，实在是有点凄凉——准确地说应该是日本的电视游戏市场，掌机游戏市场还是相当红火的。目前最期待的次世代日式游戏是《真名法典 II》，至于《FF XIII》么，玩过体验版之后感觉离我们反而更远了……不过美式游戏倒是继续繁荣，索尼最近仅用一个《未知海域 2 纵横贼道》就成功吸引了无数眼球，有 1 代的良好口碑作为基础，相信加入了联机模式的 2 代会更加成功。

游戏 GAME

奖杯迷的神作，世嘉饭的收藏

文：胜负师

如果有人问你，PS3 上奖杯难度最低的游戏是什么？也许你会回答是 PSN 互动影像作品《影中漫步》。那么有白金杯奖的呢？这便是接下来要向各位介绍的《世嘉 MD 终级收藏》了。本作拥有 17 铜、13 银、4 金、1 白金，只有 35 个奖杯却有 1185 点经验值，主要是因为银杯和金杯数量多于一般的游戏，奖杯质量较高，而难度又非常低，如果你是从 MD 时代走过来的玩家，那么相信八小时之内便能在重温昔日经典的过程中将闪闪发光的白金奖杯揽入怀中。当然，本作亦有 X360 版，成就同样非常好拿，只是因为有《降世神通》的存在，所以还不能称王。

《世嘉 MD 终级收藏》共收录了超过 40 款世嘉出品的 MD 游戏和一些街机名作，如果要求全部通关，就算你是铁杆世嘉饭，那没有十天半个月也是不可能的。好在游戏白送奖杯的意图极为



明显，大部分奖杯只要以一定的条件完成游戏的前几关就可以了，而“玩过所有游戏”的奖杯，只要进入游戏，看到标题画面就退出就算你玩过了，实在是厚道得有点过分。在这款模拟器风格的合集中，支持即时存档功能，也就是说稍有难度的动作游戏，玩家也可以利用 S/L 大法慢慢磨过去，从而让白金之路十分坦荡，而且 MD 原作中的秘技在本作中也适用，几个难度最大的游戏通过秘技的使用也能大大降低难度。最令人发指的是，游戏的欧版和美版因为名字不同，所以是算两个游戏的，是少有的不同地区版本奖杯可以拿两次的奖杯神作。游戏的售价也非常低廉，最便宜的韩版只需 150 元左右，成就饭、奖杯迷和世嘉饭们，还在等什么呢？

部分难点奖杯提示

■ **Hardly a Hero（铜杯）**：要求完成《漫画地带》（Comix Zone）的第 1 关，由于这款动作游戏的难度非常高，所以要多利用即时存档来节省时间，实在动作苦手的玩家可在“jukebos”选项选择 3、12、17、2、2、10、2、7、7、11 开启“无敌”秘技。

■ **TGIF（银杯）**：要求在《Kid Chameleon》中获得第 4 关的电锯杀人魔的服装，在第 3 关可能会无处可去，注意铁面人状态靠近墙壁连按○键是可以爬墙的。

■ **Complete Chaos（铜杯）**：要求在《Sonic The Hedgehog》中获得混沌宝石，方法是在第 1 关跳入一个大金环中，然后在迷你游戏中取得宝石，进入迷你游戏后马上存档，失败就读档重来。

■ **Can You Dig It?（银杯）**：要求在《VectorMan 2》中到达第 11 关，在游戏中按暂停，输入↑→□△□↓←□↓START，选择“Dig 2”就可以了。

■ **Yatta!（金杯）**：要求将《Dr. Robotnik's M.B.M》这款游戏通关。这个方块游戏的难度不低，与《噗哟噗哟》的规则很接近。用选关密码“黄、橙、蓝、蓝”可直接打最终 BOSS 蛋头博士，接下来就要靠玩家的真本事了，多用连锁就能把 BOSS 逼死，同样可以活用即时存档功能。

更新 UPDATE

厚道的 L5，玩不完的白骑士

PS3 游戏《白骑士物语 古之鼓动》的宣传语是：玩不完的 RPG。现在看来这话还是很有道理的。就在 4 月 23 日，Level-5 对本作进行了一次全方位的更新：1st WAVE，在提高游戏素质的同时，还增加了大量新内容，令游戏时间达数百小时的玩家也能确确实实地感受到新鲜感。

此次升级的主要变动可分为三个方面：一是增加了全新的游戏界面和操作方式，玩家可以在设定中自由选择新老两种方式。新界面更加人性化，增加了 9 个新的功能；二是对游戏系统进行了调整，共有 14 个改进之处，另外还对 32 种技能的效果进行了微调；三则是增加了二周目的设定。

此次改动中，有很多都是根据玩家意见而进行的，例如线上集会所里增加了合成所、合成前可以观看装备的样子、被敌人锁定时有特殊标记等等。而二周目的设定算是满足了很多玩家的心愿，二周目时可以继承除剧情关键道具外的一切内容，因此高等级玩家可以把二周目当《无双》来玩。而 Level-5 还特意在二周目里增加了 50 个宝箱，里面全是 GR 7 和 8 的装备，里面不乏一些过去很难制作的装备，对新手来说帮助极大。



《白骑士物语 古之鼓动》最早推出之时，游戏存在着不少明显问题。但 Level-5 表现出了惊人的耐心，除了定期放出新任务之外，还不定时地对游戏系统进行修正，并曾多次召开线上交流会，直接和玩家交流。距离游戏发售已有 4 个月时间，游戏的系统比起最早的时候已经有很大进步。考虑到在线游戏、下载新任务、更新等等统统都是免费的，Level-5 还是相当厚道的。

在游戏发售时 Level-5 曾经表示服务器的开放时间是半年，如果此说属实的话那就还有两个月时间。老实说这款游戏的内容其实是不足以支持狂热的玩家玩上半年的，游戏是通过降低珍稀素材出现几率的方法来延长玩家的游戏时间。像全游戏中惟一一件增加攻击力的衣服“メタルホーバーク”需要 9 个“大水蜘蛛の坚甲壳”，这个素材的出现几率低于百分之一，一般来说都需要打死 1000 只大水蜘蛛才能获得，运气不好的人大概需要 2000 只才能完成。纱迦曾经问过一位“过来人”：“一般来说正常人如果一天打 4 个小时，得打多少天才能完成？”他的答案是：“一般来说正常人打着打着就不打了。”其艰辛程度可见一斑。对此玩家也是颇有怨言，Level-5 也意识到这个问题，因此不定期推出一些救济任务来解决这一问题。

虽然没人指望本作能通过更新变为一代神作，但 Level-5 体谅民情的作风势必会为其加分不少，未来的《白骑士物语》续作定然会更加好卖。而且对于定于今夏发售的《勇者斗恶龙 IX》来说也是宝贵的经验。至于至今还没入手本作的玩家，现在是否应该考虑一下呢？现在的二手价已经相当便宜了哦！

下载

《街霸IV》冠军模式升级包简介

文：胜负师

在众多“街霸饭”的期待下，风传已久的“冠军模式”升级包终于在不久前以免费下载方式放出。安装完毕后，在菜单中会增加冠军模式选项，其规则与原先的网络排位赛类似，只是相当于有了段位级别的设定。玩家最初的级别为G3–E，升级后会到达G3–D，直至G3–A后，再升级就到了G2–E，依此类推，最高级别应该是G1–A，目前排名第一的玩家已经达到了G2–A。在比赛中，玩家可以取得GP和CP两种得分，GP决定玩家的赛事级别，CP则是本级别赛事的得分累积，GP上升速度慢，CP只要胜利就会大量上升。玩家在G3时，只会遇到G3组别的对手，这样实力就比较均衡。而在FREE模式中，比赛只能取得CP。

此追加包的一大卖点是可以上传对局，其他玩家可以联网观摩，但每人仅限上传一局。观看对局时的功能很有新意，可以看慢动作，还可以像练习模式那样调出伤害数据信息和指令，对于学习高手的打法很有帮助。除此之外，在选人时，对手选的角色变成了问号，这样就不会出现双方耗完选人时间的情况了，而且玩家资料中还增加了掉线率的统计，这样就让“拔网线流”玩家无所遁形。这些虽是小小的改进，却显得比较人性化。

但同时，游戏依然不支持建立多人对战大厅，整个冠军模式，也只是排位赛的小幅进化版，希望Capcom能够总结一下玩家的反馈，继续推出新的升级包，让《街霸IV》更加完美。

下载

XBLA新作肆虐！

由于X360春季新作发表会的关系，微软一口气公布了众多XBLA游戏，令人眼花缭乱。其中有一些应该也会推出PSN版，不过目前还没有消息。

老牌厂商SNK Playmore一直都是XBLA的有力支持者，不过以前总是把《饿狼传说2》、《真侍魂 霸王丸地狱变》这种老掉牙的游戏拿出来骗钱，这次SNK Playmore公布了一款令FANS晕眩的游戏：《格斗之王 空中舞台》(THE KING OF FIGHTERS -SKY STAGE-)。这是一款2D纵版射击，大家熟知的KOF角色直接腾空而起，在空中发射子弹攻击敌人，目前已知可以使用的角色有京和麻宫雅典娜。虽然这个游戏看起来和同人游戏没什么区别，但是考虑到SNK过去制作传统射击游戏的实力，相信还是能够期待一下的。

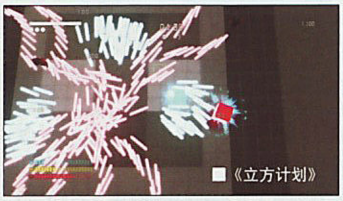
除此之外，SNK Playmore还宣布，经典2D格斗游戏《饿狼传说 狼之标记》将于2009年夏登陆XBLA。说到这款SNK末期的游戏，大家一定相当熟悉了，故事的主人公洛克是吉斯的儿子，在特瑞的抚养下长大。这款游戏被众多格斗游戏爱好者推崇为SNK史上有数的名作，其对战性和平衡性都是一流的。不过XBLA版就是简单的移植，画面依然是4：3，只是在两边加原画撑到16：9。而刚刚登上PS2平台的《格斗之王2002 无限之战》也会登陆XBLA，不过时间得在2010年。《格斗之王2002 无限之战》在《格斗之王2002》的基础上增加了新招式新角色，平衡性也经过了重新调整，称得上是相当完善。XBLA版有何进步目前尚不得而知。


《电脑战机 VIRTUAL ON：Oratorio Tangram Ver.5.66》

Square Enix也公布了数款XBLA作品，其中不乏原创作品。《立方计划》(プロジェクト CUBE)是一款动作射击游戏，玩家要扮演一名方头方脑的机器人LEO，为找回自己的记忆并启动自己的恋人而战斗。游戏画面比较简单，不过厉害之处在于支持最大8人的在线对抗和组队战，游戏定于年内推出。《地球零日攻击》则是一款以世界大都市为舞台制作的射击游戏，画面看起来不错，玩家控制的飞行器还能进行360度全方位的移动的攻击。这款游戏无论是名字还是玩法都令人想起了当年彩京的《零式枪手》，不过这款游戏同样支持在线对战和合作，与过去的射击游戏不可同日而语。这款游戏同样是定于年内推出。

此次发表会除了上面介绍的这几款游戏之外，Taito、Hudson、Arc System Works还有5款XBLA新作公布，多以益智游戏为主，这里就不一一介绍了。看看上面介绍的诸多射击游戏，不难看出现在日本厂商对待XBLA的态度依然不太端正。这些游戏要想取得好的销售成绩，恐怕是相当难了。


《淘金者》


《立方计划》

下载

近期下载内容汇总

★索尼宣布，购买PS3游戏《无名英雄》将获得《未知海域2 纵横贼道》的试玩版，不过目前仅限于美版，欧版都没确定。至于中文版就更不用说了。美版在线BETA测试的时间是6月3日至28日。

★5月X360游戏《光环战争》将推出新的下载内容Strategic Options。这个内容包括3个全新的模式以及100点新增成就。3个新模式里，Keepaway模式类似于抢旗之王，捕获3个哨兵就算胜利；在Tug of War模式中，玩家初期便拥有强大的部队，而评价则是看你过关时剩余的部队、建筑和资源；Reinforcement模式中所有的作战单元会分连续好几波出现，你必须抵挡住他们的攻击生存下来。

★4月28日，PS3下载游戏《伸缩小子》(のびのびBOY)将推出1.1版更新。此次更新最重要的是增加了最多可4人同乐的离线多人男孩模式，游戏玩法也会有一些改变。

★PS3大作《杀戮地带2》的首个追加下载包将于4月30日上线，美版定价5.99美元。这个名为《钢与钛》(Steel & Titanium)的追加包包括两张新地图。另外最近游戏亦有新的更新。

★育碧的次世代游戏《鹰击长空》近日推出了新的追加下载包《欧洲突袭》，里面包括了法国的阵风、瑞典的雷等6架欧洲国家的主力战机，并有一架来自《末日战争》的飞机。不过不厚道的是，有些飞机其实在游戏中就可以拿到，现在改而拿来卖钱，的确比较狠。

★Hudson的名作《淘金者》(Lode Runner)已于4月22日在Xbox LIVE上推出，要价1200点微软点数。这款FC时代的名作此番由Tozai Games公司重新制作，画面和玩法都有着很大飞跃。

★最近另一款值得一试的XBLA游戏是SEGA的名作《电脑战机VIRTUAL ON：Oratorio Tangram Ver.5.66》，这个冗长的名字表示这是本系列的最新版本。这个游戏于1995年在街机上诞生，之后经过了多次进化，这回的XBLA最终版毫无疑问地对应在线对战，还可以自定机体，并加入了练习模式，是老玩家不可错过的作品。

分享

《MHG》联网问答

众所周知，次世代三大主机里，Wii的网络功能是最差的。不过由于Wii上缺乏对应网络的大作，因此平时也少有人提到这个问题。这回的《怪物猎人G》突然让大家都关心起这个问题来了。为此我们特地整理了一份简短的联网报告，给各位猎人分享。

Q：最关心的问题，联机顺不顺畅？

A：本人用的是2M的ADSL，整体连起来还算顺畅，就是初次连入游戏时会花很长时间读取。不过中国的网络情况比较复杂，大家应该能明白我的意思。

Q：OK，那换个问法。和你之前玩过的Wii联机游戏比，《MHG》是一样还是更好还是略差？

A：游戏联网是要收费的，大概是因为这个原因，所以顺畅度比之前联机的Wii游戏要好。

Q：这下大家应该心理有数了吧？问一下这个游戏如何收费？

A：要想联机的话必须购买《怪物猎人G》狩猎券才行，这种券分为30天/60天/90天三种，对应的价格分别是800/1500/2000点，注意Wii点数即等于日元。虽说这价格不贵，不过比起PSN和Xbox LIVE那齐全的功能来说，就显得有些不值了。

Q：听说现在注册有优惠？

A：对。目前初次登陆的话可以免费获赠14天免费联机的优惠，算是相当体贴。

Q：目前日本人联机玩的多吗？

A：目前有5个房间供你选择，每个房间最多能容纳2000人，晚上高峰时期基本上都是几近全满。

Q：玩的时候有感到什么不便吗？

A：Wii的网络功能很简陋，很多在Xbox LIVE和PSN上习以为常的功能，在Wii上都无法实现。基本上埋着头打就行了，中间打点字就行。另外因为游戏只有日版，所以很多东西如怪物的名字和招式，无法和日本人交流。

Q：美版机能不能联机？

A：不管是什么版本的Wii，刷机后系统必须为日版核心才可以正常联机，否则会发生错误。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持：玛娜

前段时间有读者来信，说想在“PS2殿堂”栏目中看到有关“《电车GO》系列”的介绍，本期我们就满足这位读者的要求，给大家带来该系列的回顾与介绍；另外也有读者来信反映说，由于版块的整合，现在的“PS2殿堂”所介绍的游戏变少了。对于这样的意见，我们一定会在今后的栏目中加以改进，同时也期待大家更踊跃地主动参与到“PS2殿堂”中来。

投稿信箱：ucg@ucg.com.cn

狡狐大冒险

露一手身轻如燕的侠盗功夫

殿堂陈列室





或许很多玩家到现在还觉得，来自旧金山的Sucker Punch小组开发的“《狡狐大冒险》系列”相比于《瑞奇与叮当》以及《杰克与达斯特》这两位前辈，只是一款缺乏底气的跟风之作。不过，游戏果真没有特色吗？本期的“殿堂陈列室”就让我们走近这款PS2美式动作游戏，再次回顾那惊心动魄的侠盗冒险。

2002年，初代的发售并没有引起太多的关注。在当时，卡通渲染这项技术在业界还不算成熟，即使像《瑞奇与叮当》这样的重量级作品，也并未选择这项技术。融合了这一技术后，由于“怪盗”这一主题的特殊性，游戏相对偏暗的色调并未让人感到惊艳，反倒是流畅的卡通风格画面给玩家带来了更大的震撼。史莱库巴与同类作品中依赖武器的主角相比，更多需要的是玩家转动自己的脑筋来解开各种各样的谜题。游戏没有华丽震慑的战斗场面，取而代之的是紧张刺激的潜入体验；游戏也没有广阔的关卡和可观的同屏人数，换来的是场景丰富的探索要素以及超高的可破坏程度……这些极富个性和想象力的设定让游戏迅速在玩家中流行起来，《狡狐大冒险》也名正言顺地成为了2002年度业界给人最大惊喜的一部黑马作品。

沉寂约两年后，千呼万唤的续作终于在FANS的热切期待中上市。游戏最大的特色是流程中可以在侠盗三人组中切换不同的角色来使用，玩家只有利用它们不同的能力来不断解谜才能继续前进，而本作任务的难度则比初代有所上升；细节方面，游戏中史莱库巴可以在敌人身上偷取稀奇古怪的道具，值得收集的要素也增加了不少。但略有遗憾的是，从本作开始，拖慢的情况也开始在游戏中偶尔出现，虽然问题并不严重，但多少也影响了玩家的心情。

由于2代的大受好评，系列的第三部作品的开发更为顺利。只用了1年多的时间，系列的第三部作品便在2005年秋季和玩家见面。通过前两作积累的技术和经验，制作小组显得更为游刃有余，不但关卡的丰富程度大大超越前作，游戏甚至还提供了对应分屏的多人游戏模式，这又大大提升了游戏的耐玩度。这里还要提一下的是，在3代中有一些“独特”的任务关卡，这些关卡采用3D叠影的方式呈现。当玩家戴上特殊的3D眼镜后就会看到立体图像效果，而且一些原本看不到的激光光束和解谜线索也会呈现在我们的面前。游戏中的不少有趣的迷你游戏也用到了这项技术，玩家在体验的时候都会觉得非常新奇。不过，以上的前提都建立在我们已经拥有一付3D视觉眼镜的基础之上。

最后扯点不沾边的话题，Sucker Punch将于今年5月推出PS3平台独占动作游戏《无名英雄》（inFAMOUS），对该小组怀念的玩家也可以关注一下。

“《狡狐大冒险》系列”发售日

作品名	发售日
狡狐大冒险	2002年9月（美版）/2003年3月（日版）
狡狐大冒险2 侠盗帮	2004年9月（美版）/2005年6月（日版）
狡狐大冒险3 侠盗荣耀	2005年9月（美版）

涉猎面稍广的PS2玩家，一定不会错过《狡狐大冒险》这个稍显另类的动作游戏系列。美式粗线条勾勒的狐狸、乌龟、河马这三人的组合有些怪异，但是搞笑的演出让他们活灵活现，爆笑场面频发，任务中要更换使用角色才能顺利解开各种谜题。游戏的场景给了我一段独特的回忆，在一块地图上通过不同的线路完成不同的任务，歪歪扭扭的建筑物不管从哪个角度看都非常适合这个卡通风格的作品。耐看！耐玩！

卡通渲染技术的采用，让人感觉整个游戏的过程就仿佛是在看一部美式漫画。这在当年来说还是非常新鲜的一种游戏体验。而且，本作的动作和解谜成分的分配把握得刚刚好，场景中的很多地方也都值得去慢慢探索。3代中多名颇具个性的同伴也令我们眼前一亮。不过老实说，游戏中某些谜题还是小有难度的，有时可能要多动一番脑筋才行。

近期关注

五一来了，不知大家在假期里有什么样的游戏计划呢？首先，这里要向各位PS2玩家推荐《X战警前传 金刚狼》。本作将于5月1日发售，玩家将操作主角金刚狼进行冒险，游戏的连击系统以及打击感做得很好，电影中金刚狼的各种能力都会在本作中得以体现，战斗中的伤口恢复效果也很受期待。虽然本作也有其他平台版本的发售，但对于广大喜爱电影原作的玩家来说，平台不同也并不影响我们的热情。更何况我们可以与电影上映同步来感受《X战警》的魅力呢？

另外，随着《交响诗篇》剧场版4月25日火热上映，NBGI将在PS2上发售《交响诗篇 New Wave》的廉价版，届时游戏还会同捆剧场版的DVD，价格却只相当于一张游戏的钱，想要收藏的FANS可要留意了。



近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
4月23日	
锻棒 黑翼之章	文字冒险
4月29日	
实况棒球大联盟 2009	体育
D.C.i.f. ～Da Capo～	文字冒险
4月30日	
Myself；Yourself 各自的终曲	文字与冒险
伯爵与妖精	文字冒险
5月1日	
X战警前传 金刚狼	动作

电车驾驶体验指南

殿堂别馆

PS2平台“《电车GO》系列”



说起《电车 GO》，可以说只要对电视游戏有点了解的玩家几乎都知道这个经典系列。不过可能这其中的大多数人对其也是只限于“知道”的程度。模拟驾驶游戏有很多种，具体到电车上，玩家不需要操作方向的左右，也不必选择运行的方向和路线。那有人就会问了，只是对着那些冰冷的仪表盘玩游戏有什么意思呢？

所以从这一点上来讲，大家对该系列敬而远之，说到底还是因为对游戏的不了解。曾经有过类似顾虑的读者不妨来看看下面这篇入门级的“驾驶体验指南”。

发车：发车的关键是要观察信号灯。等乘客上车完毕后，车门将关闭，此时作为驾驶者的玩家需要等待信号灯的指示。信号灯全部点亮，列车在鸣笛之后才能解除制动刹车。最后一步便是发动列车驶离站台。

通行：从乘客的角度来看，电车这一轨道交通的工具在发车后似乎就可以不用管了，其实不然。电车在行驶过程中时时刻刻会有各种通行信号，玩家必须严格照此驾驶。这其中最为常见的就是限速信号和定时定速信号：进入规定路段时未及时减速，ATS（自动列车监控系统）会强行制动，定时和定速则是要在规定的时间和速度下通过指定区段，完成便有额外奖励；

停车：停车可以说是整个电车的驾驶过程中最考验技术一个部分。首先，由于进入车站后不能二次加速也不能紧急刹车（影响评价），所以我们只能采用多次制动的方法来将受惯性作用电车的速度减慢至0。当然，电车还必须停靠在指定的地点，将这样的庞然大物一次性控制在以厘米为单位的停靠范围内，还真的是一件很需要耐心的事情，不过成就感也很足。

在整个行驶过程中，还有一些细节方面也需要玩家考虑，比如通过危险地段的鸣笛、天气与地形高低差、轨道弯度等等。另外，过早或者过晚抵达车站也会影响评价。不单单是驾驶的乐趣，车窗外的景色也是“《电车GO》系列”吸引玩家的另一项关键要素，这对国内玩家也有着不小的吸引力，通过列车上的视点足不出户就能窥见现代日本的风光与魅力，这也是凌驾于游戏之外的一种不可多得的体验。



PS2 平台“《电车 GO》系列”

作品名	发售日
电车GO 3 通勤篇	2001年3月15日
特色	首次登陆PS2平台、系列中难度较高的一部作品，驾驶时可自由选择时间段。
电车GO 新干线 山阳新干线篇	2001年9月20日
特色	只在进站时评价，电车在行驶中不会Game Over，驾驶视角可以变换。
电车GO 旅情篇	2002年7月25日
特色	系列评价方式改变，月台上的乘客为 3D 且可动，专用控制器也随游戏同时发售。
电车GO 专家版2	2003年2月27日
特色	系列首次加入列车行驶时中断记录功能。
Train Simulator+电车GO 东京急行篇	2003年12月18日
特色	追求真实性的“《Train Simulator》系列”和强调娱乐性的“《电车GO》系列”得到融合。
电车GO FINAL	2004年5月27日
特色	PS2平台最后一作，乘务系统首次登场。

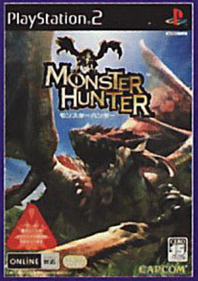


玩《电车 GO》要想得到更高的评价，游戏时就必须高度集中注意力，各个仪表上的数据也要时刻掌握在心。玩久了之后，我们就会根据自己的经验总结出很多驾驶的心得，所以熟练程度的提高对游戏的进行是很有帮助的。虽然国内不像日本有那么多“铁道狂热者”的存在，但是对这类题材作品觉得新奇的玩家还是有不少的。但说到底《电车 GO》只是款游戏，娱乐性要远大于其真实性，所以谁也不会想要通过本作来学会开真正的电车吧……

实用技术 PS2殿堂

殿堂资料室 狩猎的初征

游戏名	怪物猎人
发售日	2004 年 03 月 11 日



相比如今“猎人帮”的大行其道，《怪物猎人》第一作的诞生实在是平凡了很多。游戏当时可以说只是Capcom为了试验家用机网络游戏的一款试验之作，没想到无意中却培养了今后旗下另一个王牌系列。虽说本作是“《怪物猎人》系列”的最初形态，但很多基本的系统却都是从初代一直沿用到现在，尤其是怪物和装备的设定，这也是系列极具魅力的核心所在。



硬件杂谈

进出仓的难题

本期的硬件话题还是关于“体弱多病”的老型号 PS2。估计很多玩家在使用机器时会发现一个问题，那就光驱的托盘经常会非常诡异地无法正常归位，有时还会进去之后再莫名奇妙地退出来，实在是令人匪夷所思。

归根结底，造成这些问题其实都出在光盘舱门背面的那排齿轮和滑杆上。很多玩家喜欢将机器竖放，这样能节省很多空间，但时间长了之后，放碟和取碟时的扯动就会让托盘的齿轮在不知不觉中发生错位。不能正常出舱还好，聪明的玩家稍动一点脑筋还能将其拉出来，但是如果不能顺利让光盘进舱，那就没办法启动游戏了，所以遇到这样的问题还是很头疼的。

不想被 BOSS 横宰一刀、有拆机经验的玩家可以自己动手解决这样的问题：首先要将主机拆开，露出光驱后再把光驱的上盖打开（拆解的过程中小心不要伤害到光头），最后再轻轻地将托盘顺着齿轮从轨道上抽至最外侧的边缘；完成拆解部分的操作后，剩下的就是清洁了。建议大家先将齿轮和滑杆上的灰尘全部清除，然后再使用少量的润滑油，这样能让进出仓更为顺畅，也可以在一定程度上减小进出舱时噪音。另外还要注意的是，将托盘推回原位时务必要保证两边相平，千万不要出现齿轮错位的情况。

说了那么多，自己主机的情况其实还是自己最了解，大家平时只要多动手多留心，遇到问题就不会犯愁了。

软硬件实用信息综合报道

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

最近关于PSP3000破解的风言风语有不少，但真正被确认的消息那是微乎其微。随之而来的就是PSP3000小幅度的价格上扬。由此我们不得不怀疑散布这些“消息”的人的动机。另外还有传闻称PSP4000甚至是PSP2将在今年的E3游戏展上发表，如果这成为事实，那么还未破解的PSP3000将落到一个非常尴尬的位置。至于近日就想购入PSP3000的朋友，何去何从还是要你自己去决定。

市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（黑白银）	1800 元
记忆棒	PSP 专用索尼 8GB HG 超高速记忆棒 附适配器（组装高速 7679MB）	148 元
贴膜	高仿原装 HORI PSP-2000 专用贴膜	5 元
保护包	黑角新版 PSP-2000 FREE-STYLE 真皮保护盒	59 元
总计：2012元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-2000 受到了 PSP-3000 即将破解传闻的影响，价格一泻千里，从原先的 2000 多元一下跌到了 1800 元左右，有些地方甚至跌到了 1600 元左右，这主要是因为 2000 型主机的货源是以翻新为主，大部分商家出售的机器都是从玩家手里回收来的，所以价格的控制上，每个商家会根据自己当时所使用的成本来进行调整，这就导致了现在 PSP-2000 市场变得十分鱼龙混杂，所以如果目前没有特别的需求，还是尽量考虑传闻很快就可以破解的 PSP-3000 比较明智一些。

主机及主要周边参考价格	
PSP-2000 主机（翻新黑白银）	1600-1800元
PSP-3000 主机（黑白）	1258 元
PSP-3000 主机（神秘银）	1320 元
PSP-3000 主机（红蓝）	1350 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（原装）	58 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜（组装）	5 元
4GB 索尼组装记忆棒（3870MB）	68 元
4GBMARK2 组装记忆棒（3829MB）	66 元
8GB 超高速 HG 组棒（7688MB）	138 元
8GBMARK2 组装记忆棒（7869MB）	128 元
16GB 高速 MARK2 组棒（15GB）	460 元
原装金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	68 元
高仿金士顿 TF 转记忆棒用转接卡	28 元
银箭 CR-5400 双槽 TF 转记忆棒用转接卡	65 元

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版钢琴黑）	1258元
记忆棒	PSP 专用索尼 8GB HG 超高速记忆棒 附适配器（组装高速 7679MB）	148元
总计：1406元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 由于 PSP-3000 破解传闻不断，所以价格提高了不少，大概在 1260 元左右，主机在货源上比较充足，不用担心翻新问题，玩家可以放心的进行选购。不过在主机没有破解之前，我们还是推荐玩家先买一两张 UMD 游戏来等待破解，现在市场上有比较廉价的《战神》值得入手，这批《战神》是限定版主机里的同捆游戏，里面的主机因为可以破解早就卖光了，剩下这些同捆游戏只要卖一些价格就能赚回成本，所以整体的售价比较低，不过这些游戏并不是中文版的，玩家选购的时候还需注意。另外，最近的记忆棒市场也有些变化，普通的8GB记忆棒大概上涨了20元左右，购买 PSP-3000 的时候需要注意一下。

NDS购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（美版）	1198 元
烧录卡	Hyper-R4i	108 元
SD/TF 卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	48 元
贴膜	新一代 NDSi 专用 Hori 液晶保护贴膜（高仿）	10 元
总计：1364元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 这段时间 NDSi 主机的价格没有太大的波动，而且货源充足，是个入手的好时机。玩家在购买时尽量以美版为主，因为美版主机在价格上要比日版主机便宜 100 元左右，而且还是多语言系统菜单，比较超值，但是如果仅仅对日语情有独钟的话，那么美版主机就不合适了，因为多语言系统菜单中恰恰没有日语，这主要还是怕对日本市场进行冲击。在烧录卡上，Hyper-R4i 是目前的主流选择，它由 R4 原班人马复出打造。Hyper-R4i 采用的是双系统内核升级，既可更新核心代码又可升级烧录卡使用内核，这样从双方面不断追击 NDSi 的系统升级，以达到完全破解 NDSi 的状况。Hyper-R4i 在内核使用上和原版的 R4 无异，操作也十分简便，很适合第一次接触 NDSi 的玩家使用。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机（日版）	1340 元
NDSi 主机（美版黑白）	1198 元
NDSi 主机（美版彩色）	1280 元
DSi 专用 Hori 贴膜	68 元
DSTTi 简装版	88 元
EZVi 简装版	98 元
Hyper-R4i	108 元
EZVi 标准版	118 元
R4i 标准版	158 元
金士顿 2GB TF 卡（行货）	48 元
金士顿 4GB TF 卡（行货）	79 元
金士顿 8GB TF 卡（行货）	158 元

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（韩版，软破解）	1520 元
电源	北通电源（220V 直插）	80 元
视频线	高仿色差线	50 元
总计：1650元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双截棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 Wii 在选购上还是以韩版主机为主，因为这段时间很多商家都开始做翻新 Wii 的生意，这其中日版主机的翻新量最大，这些翻新主机都以配件的形式来到国内，商家通过组装之后将其当作全新机来贩卖。对于仍想购买日版主机的朋友，一定要注意观察 Wii 机身上的螺丝有没有划痕，还有主机的结合处有没有较大的缝隙等等。如果有这些现象基本就是翻新主机了。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（日版，软破解）	1650 元
Wii 主机（韩版，软破解）	1520 元
原装双节棍手柄套装（左 + 右）	360 元
高仿双节棍手柄套装（左 + 右）	280 元
Wii-Fit（正版，同捆 Wii 平衡板）	730 元
高仿 NGC 手柄	58 元
原装色差线	250 元
高仿色差线	50 元
原装电源（110V）	220 元
组装电源（220V 直插）	60 元
北通电源（220V 直插）	80 元
组装 128M 记录卡（NGC 游戏用）	58 元
手柄充电套装（1800mAh*2）	98 元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（双 65 港简版）	2580 元
电源	组装电源（220V 直插）	120 元
视频线	高仿 VGA 线	80 元
记录卡	X360 专用记录卡（256M）	60 元
总计：2840 元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带色差线一条、原装无线振动手柄一支、耳麦一副、电源及电源线一套。

点评 近段时间非常热销的 X360 主机又频繁爆出了致命缺陷，很多玩家虽然没有遇到三红现象，但新出现了错误代码 E74 同样让人非常郁闷，这对于已经买了 X360 主机的朋友是个不小的打击。就目前情况来看，E74 的爆发几率相对于过去的三红来说确实小了很多的。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（双 65 港简版）	2580 元
X360 主机（日版，单 65nm，60GB）	1980 元
风扇	48 元
原装电源（220V 直插）	260 元
组装电源（220V 直插）	120 元
60GB 硬盘套装	780 元
原装无线手柄	220 元
原装有线手柄	300 元
原装 VGA 线	280 元
高仿 VGA 线	60 元
黑角 VGA 线	80 元
原装色差线	230 元
高仿色差线	60 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	60 元
手柄充电套装（4000mAh）	80 元
组装 256M 记录卡	60 元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2480 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	70 元
总计：2550 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 由于《FFXIII》试玩版的发布，PS3 主机的销售状况出现了明显的提升，很多玩家都在购买主机的同时同捆买套《FFXIII》的试玩版，这可以说是花钱买个先睹为快的乐趣啊！由此可见一款大作对于拉动主机的销量还是十分有用的。最近市面上 BD25 刻录的蓝光影碟数量逐渐增多起来，它们不但带有菜单、弹出式菜单，而且某些碟片还包括了正版中的一些花絮内容，几个品牌的整体素质都还不错。喜欢看电影，享受高清的玩家朋友可以打听一番了。

主机及主要周边参考价格	
PS3 主机（港版，80GB）	2480 元
原装 DS3 无线振动手柄	298 元
组装 DS3 无线振动手柄	120 元
原装色差线（PS2 通用）	250 元
组装色差线（PS2 通用）	70 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	340 元
高仿索尼 HDMI 线	70 元

市场报价信息更新截至 2009 年 4 月 14 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。



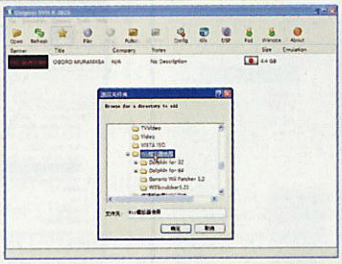
■《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》现在已经跌破400，想收藏一套的玩家注意啦。

Wii模拟器介绍及其使用方法

可能一些朋友对Dolphin这款模拟器并不陌生，它原本是一款用来运行NGC游戏的模拟器。不过，在加入了一些插件之后，Dolphin就得到了进化。总之，那些没有主机的朋友终于可以在电脑上体验Wii游戏了。因为是基于成熟的模拟器平台改造而来，所以可想而知，这款模拟器的稳定性还是相对比较高的。当然，如果想让游戏运行得更加流畅，那么自己的电脑就有必要升级了。特别指出的是，目前这款模拟器不仅可以对应Windows XP系统，还可以再Windows Vista系统下稳定运行，大家完全可以放心使用。

使用篇

Dolphin的使用方法非常简单，双击运行程序之后，首先点击主界面菜单上的“Browse”按钮，然后将路径指向存放Wii游戏ISO的文件夹，模拟器程序即可自动对游戏镜像进行识别。相比以往的一些模拟器（比如经典的PS模拟器“ePSXe”），Dolphin在使用过程中完全不用玩家另外安装任何虚拟光驱程序，这也是它的一大优点所在。

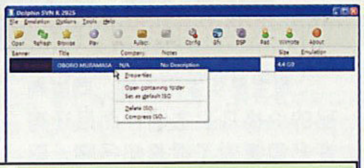


当程序搜索并识别游戏镜像之后，只要双击主界面中显示的镜像文件即可开始游戏。不过在这之前，我们还要对模拟器的一些插件进行设置，让画面、声音以及控制方式得到进一步优化。另外，对于近期人气颇高的《胧村正》，由于在运行游戏时会出现“error 002”报错，所以还要对游戏镜像进行除错。有关除错的方法详见本页下方的介绍。

设置篇

右键功能

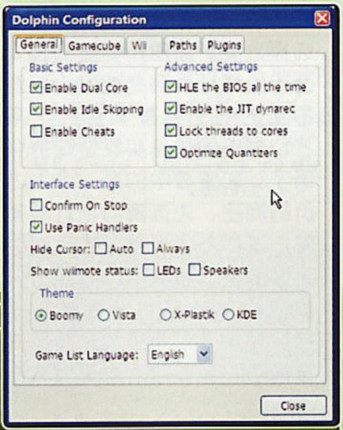
在镜像列表中选中游戏镜像并右键鼠标就会出现一个功能菜单，其中对应的功能如下表：



Properties	模拟设置
Open Containing folder	镜像列表目录
Set as default ISO	设置当前镜像为默认
Delete ISO	删除镜像
Compress ISO	为镜像减肥（暂时无法使用）

右键功能

点击主界面上的“Config”按钮后可以对模拟器的系统及相关功能进行设置，注意其中的一些功能针对不同的硬件环境会有细微改变，因而玩家要针对自己的电脑硬件环境来调整。



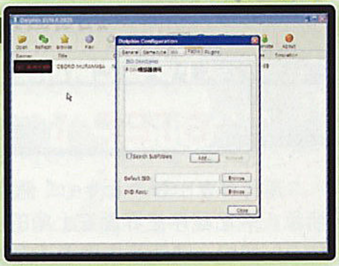
【通用设置/General】

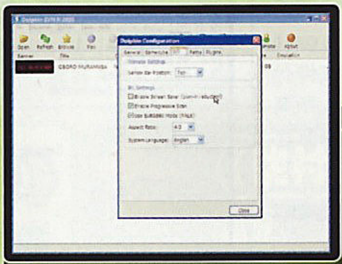
Enable Dual Core	双核模式
Enable Ide Skipping	闲置跳跃
Enable Cheats	作弊选项
Enable the JIT dynarec	动态编译
Lock threads to cores	锁定线程
Optimize Quantizers	优化
Confirm On Stop	弹出对话框时自动暂停游戏
Use Panic Handers	允许弹出对话框

Hide Cursor	隐藏光标（自动/总是）
Show wiimote status	Wii控制器状态提示（灯光/语音）
Theme	主题皮肤
Game List Language	语言列表

【NGC设置/Gamecube】

Slot (Memory Card)	记忆卡设置
Port	手柄设置





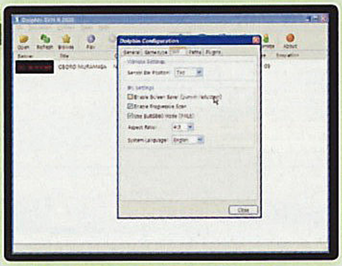
【Wii设置/Wii】

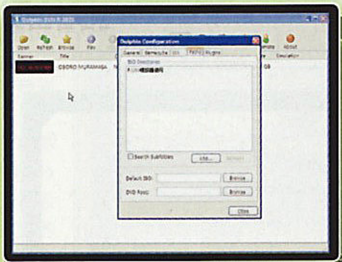
Sensce Bar Position	感应条对应位置
Enable Screen Saver	截图功能开关

Enable Progressive Scan	逐行扫描开关
Use Eu RGB60 Mode	RGB60模式开关
Aspect Ratio	画面显示比例
System Language	游戏系统语言

【路径设置/Paths】

路径设置标签下的功能与主界面下“Browse”的功能类似，故具体选项功能不再赘述。我们可以在这里对ISO存放路径进行修改，也可以选择默认启动的游戏镜像。





【插件设置/Plugins】

图形插件/Graphics

此选项下包括通用和高级两方面的设置，一般情况下只要修改通用设置下的选项就可以了，而高级设置则不推荐过多改动，使用默认即可。

Fullscreen	全屏显示
VSync	垂直同步
Render to main window	在主界面下运行
Auto scale	自动缩放功能
Native resolution	使用显示器分辨率

Keep 4:3/16:9 aspect ratio	保持画面显示比例
Fullscreen video mode	全屏模式下的画面分辨率
Windowed resolution	窗口模式下的画面分辨率
Anisotropic filter	滤镜
Antialias	抗锯齿

数字信号处理插件DSP

模拟器中自带的此类插件分为三种，虽然可以使用但却有一定程度的缺陷，故使用默认配置即可。

手柄插件/Pad



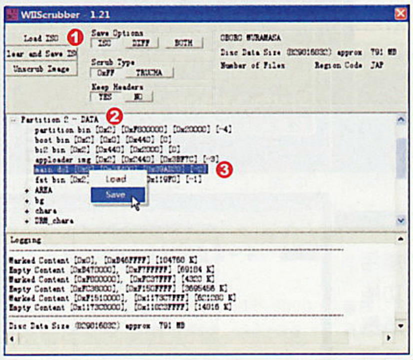
目前版本的Dolphin模拟器可以支持NGC手柄和X360手柄，也可以选用市面上一些常见的第三方手柄甚至PC键盘来操作。只不过模拟器本身对一部分第三方手柄的支持程度不高。对应的手柄插件分为nJoy和KB/X360pad两种，其中的前者有0.3和0.4两个版本，两种插件对NGC和X360手柄可以自动识别和匹配按键，玩家也可以根据自己的习惯进行调整。特别指出的是，如果玩家习惯使用PS系手柄，那么只能选择0.3版的nJoy插件。

去除“error 002”的方法

在执行以下步骤之前请注意备份游戏的ISO文件，以免造成不必要的损失！

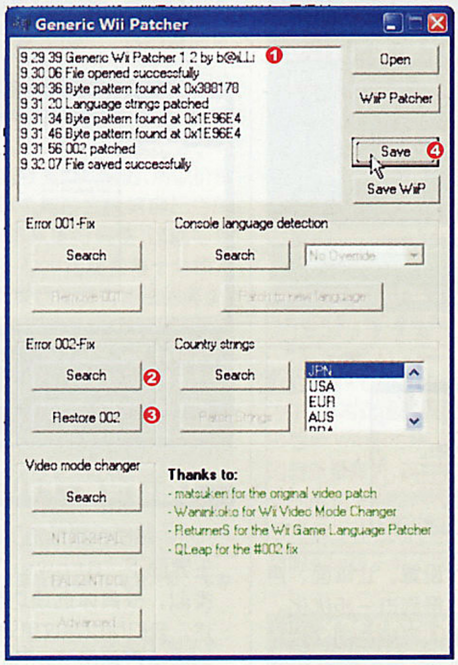
STEP 1

运行“WiiScrubber”程序。如图所示，点击程序主界面左上角的“Load ISO”按钮，随后在主界面下方的文件列表中找到“Partition：2-DATA”所属下的“main.dol”，右键鼠标选择保存（SAVE）。



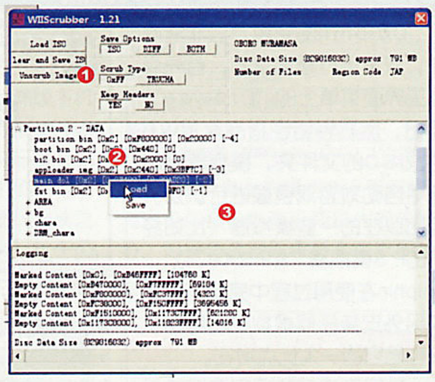
STEP 2

运行“Generic Wii Patcher”程序。如图所示，首先点击程序主界面右上角的“Open”按钮，然后将路径指向之前保存的main.dol文件；点选主界面左下方的“Search”按钮可以找到错误程序，然后点击下方的“Remove 002”按钮，完成这几步之后记得保存（SAVE）。



STEP 3

再一次运行“WiiScrubber”程序。如图所示，按照第一步的步骤找到main.dol，然后右键选择载入（LOAD）。载入新文件的过程会花费一点时间，请耐心等待，尽量避免在电脑上进行其他操作。载入完成后会出现“Sucessfully replaced. Now reparsing”的字样，点击确定即可。



完成这一步后，游戏镜像本身就没有问题了，如果依然无法正常运行，请确认模拟器插件的配置。

黑角给您装备 MP5上战场



产品编号：BH-Wii10902
生产厂家：黑角（广州意翔电子）
适用机种：Wii
内含物品：MP5造型光枪 ×1

世界名枪之一的MP5深受广大军事爱好者的喜欢，或许正是看中这点的缘故，著名周边厂商黑角公司以MP5为基础，近日推出了一款Wii专用的光枪，黑角官方将其命名为“精英MP5冲锋枪”。市面上的Wii光枪周边不少，而这款产品的特点又在哪里呢？首先黑角凭借自己在周边设计领域的经验和优势，为这把光枪赋予了细腻的枪模，而且选用的材料也是众多周边产品中最好的。打开枪把下方的小盖子可以放入两节5号电池，安装好后光枪就具备了振动功能。本产品还有一个特点就是光枪后方的枪托具有伸缩功能，扭动一个旋钮即可拉动枪托，根据用户自己的习惯可以调整枪托的长度，这是一个非常人性化的设计。不过在此要特别提醒一下各位，由于“精英MP5冲锋枪”扳机传动装置仅对应Wii手柄的B键，所以只能对应Wii固定轨道光枪游戏，比如《幽灵小队》、《死亡之屋2&3》等，而像《生化危机4》这种靠A键进行射击的游戏虽然也可以用该光枪来玩，但是非常不方便。另外，将Wii的遥控器手柄放入光枪中，虽然固定得相当牢靠，但是取出来需要花些气力，这点需要格外注意。

专题导购
关注消费热点话题

第五课 淘宝购物心得

淘宝是买家的天堂。同类商品的价格几乎透明，而且还有许多卖家为了提高知名度，赔本赚吆喝搞拍卖。但要真能淘到合适的宝贝，还是需要一点经验的。本期特把一些买家经验列出来，给读者做个参考。

一、明确自己想买什么，选择分类。然后在物品列表里面用价格从低到高搜索。那些拍卖的商品就基本都列出来了，剩下的就是买家之间的竞争了。如果看中的是一个一口价的商品，先选离自己近的卖家，这样节省运费，甚至可以见面交易。多挑几个做参考，要把货品价格和运费算在一起。如果是东西便宜，但运费高的话，那实际上也是没有意义的。

二、看中一个东西，先看看卖家的评价数量，心并不见得是越多越好的！有时候反而觉得心级卖家比钻石卖家的要亲切很多，更喜欢交流！

三、一般来说真正的愉快的交易，买方和卖方总会忍不住评价一番。从这些留言就可以看得出这些交易双方的为人。有些卖家做为买家的评价可能都很好。但卖东西的时候也许就换了一个人了。淘宝的心级是买卖综合的，但评价可以分别浏览。所以需要非常仔细的分析。

四、强烈建议淘宝购物时使用支付宝。用支付宝不但安全，而且在一定金额内还省了银行的汇款手续费和排队的时间。

五、交易完成一定要给评价，给后来人一个参考和保障。对于我来说给别人评价和看到别人给自己的评价，现在都快成了一种享受了。

淘客指南

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

虽然《胧村正》已经发售了一段时间，但小九在这里还是要再次向对日本传统文化感兴趣的读者强烈推荐该作，游戏不管是画面还是人物以及剧情设计，都很好地表现了东瀛和风的那种独特魅力。本期的“邪魔院”就针对《胧村正》中出现的一些的日本民间故事和各位聊聊游戏之外的典故。如果大家还有什么其他想要了解的内容，小九一定会继续向大家介绍！



声优园地

坂本真绫 X《最终幻想XⅢ》





随着《最终幻想Ｘ Ⅲ》的体验版正式与广大FANS见面，“FF”再次成为玩家们关注的热点。当然，我们所关心的本作中女主角闪电的声优人选也尘埃落定，她就是一直与“《最终幻想》系列”有着不解之缘的坂本真绫。

之所以说是不解之缘，相信大家也能猜到其中原由。在《最终幻想Ⅶ》中，坂本真绫所饰演的艾丽丝几乎已经成为很多人脑海中一个不可动摇的经典形象。她的嗓音略微偏于中性，却不失温柔与感性，似乎像是在宁静中寻求一种发自内心的释放。在反复琢磨与品味坂本真绫的声线之后，我们也总是能感受到那种舒缓中流露的关爱。这和那些以娇柔、甜美的嗓音为卖点的声优是不一样的。

去年年底的圣诞节，坂本真绫在PS3日式RPG大作《白骑士物语　古之鼓动》给我们带来了一个拥有远古之力的西兹娜公主的形象，虽然她在游戏中戏份并不算多，但其出色的演技还是受到了玩家一致好评。

在游戏之外，坂本真绫同样在各大热门动画中也有着精彩的表现。其中不得不说的便是近期颇为热门的《空之境界》剧场版。片中她将两仪式的那种冷酷独行的性格演绎得极为成功。看似寡言少语的角色，坂本真绫却以自己独特的风格，把人与人之间接触时那种微妙的心理变化，以及在抗争中绝不退步的韧劲很好地展现在所有观众的眼前。从这点上来说，两仪式和《最终幻想Ｘ Ⅲ》的闪电倒是有几分相似，至少给人清爽洒脱的感觉是一样的。

1980年出生于东京的坂本真绫，其实早在小学时便参与过国外电影和戏剧的配音工作。15岁时被我们熟知的著名音乐制作人菅野洋子发掘并开始了音乐活动，至今已发行多张专辑，还举行过个人演唱会。即使是在老牌声优中，也算是实力型的演员了。让我们期待她在《最终幻想Ｘ Ⅲ》的正式版中给我们带来更为精彩的表演吧！

坂本真绫近年参于配音的游戏

作品名	饰演角色
《我的暑假2》	相乐靖子
《圣女贞德》	贞德
《装甲核心 for answer》	菲奥娜
《.hack//G.U.》	阿乌拉
《幻想水浒传　黄道十二宫》	玛丽卡
“《最终幻想Ⅶ》系列”	艾丽丝
《白骑士物语　古之鼓动》	西兹娜
《最终幻想ＸⅢ》	闪电

东瀛采风

《胧村正》与日本民间故事

狐妖

《胧村正》里陪伴男女主角的两只“多情”的白狐狸绀菊和弓弦叶，在游戏的过程中给玩家带来了不小的感动。其实在日本的民间故事中，充满灵性的狐狸自古就是一种具有传奇色彩的动物，而且多以善意的形象出现。据说狐狸只要将叶子戴在自己头上，就可以任意改变形体（这一点在游戏里得到了很明显的体现）。《日本灵异记》记载道，美浓有一名男子在野外和一名美女相遇，该女子由狐狸变身而来。两人相爱后结婚并生下子女。虽然狐女后来被狗发现真身，但男子仍然深爱着女子。这个看似简单的传说后来便被传为了日本最经典的狐妖美谈。不仅是会变身的狐妖，狐附身在民间故事中也经常出现。



稻荷神是日本神话中谷物、食物之神的总称。日本自中世纪开始将狐狸视为稻荷神的使者，稻荷神社也是日本数量最多的一种神社。稻荷神与狐狸的关系，是出自于仓稻魂命的别名“御馔津神（みけつのかみ）”。狐狸的古名为“けつ”，而“み”和“三”的发音相同，因此“みけつのかみ”便以谐音被解释为“三狐狸神”。

雷神与风神

源于中国神话的雷神在日本又被叫做鸣神或者雷公。追溯起日本雷神的由来，就要提到一个名叫菅原道真的古人。菅原道真是日本平安时代的学者、汉诗人、政治家，被日本人尊为学问之神。醍醐天皇时他晋升为右大臣，但受到左大臣藤原时平的谗言被贬到九州太宰府担任权帅后抑郁以终。据说菅原道真死后便变成了雷神。

而关于背着布袋、浑身发绿的风神，似乎在传说中总是带有些邪气。据说风神喜欢在气候转换时到处逡巡，趁人不注意时，只要向人的口中吹一口黄色的气息，人就会得病。这样的传说在平安时代和镰仓时代尤为风行，因此也诞生了不少驱除风神的祭祀活动。



《胧村正》中雷神和风神造型，包括BOSS战的关卡场景，都参照了江户时代俵屋宗达创作的著名屏风画《风神雷神图》，该画现在作为日本国宝收藏于京都国立博物馆。

犬神

游戏里作为鬼助篇最终BOSS而出现的犬神（又名狗神），在日本的民间故事中是妖怪的一种，施术者可以召唤它降灾于人或者守护家族的安全。它是西日本分布最广的妖怪，原指死后被人操纵留在世间徘徊不去的狗灵，被犬神附身的人会不由自主产生一些奇怪的病症。某些家族世世代代拥有继承犬神的操纵权，他们被称为犬神筋（犬神祭司）。一般人在祭祀犬神的时候，一定要邀请犬神筋来主持仪式，倘若对他们不尊敬的话，就会惹祸上身。

游戏中被犬神附身的鬼助线德川纲吉，是德川幕府第五代将军，德川纲吉爱好学问，热心政治，布施善政。但是也因过份尊崇《论语》中的孝道，朝政上对母亲桂昌院的意见耳听计从。后期颁布《生类怜悯令》，生活奢侈，并任用奸臣柳泽吉保，招致百姓反感，历史上也被人叫做“犬公方”（狗将军）。



闲聊日语

日语Q&A vol.2

Q：快速阅读的诀窍是什么？

A：由于日语的语序和中文有所不同，加上单词的不熟悉，因此快速阅读一直是很多日语学习者比较头疼的一件事。这里给大家的建议是，先去寻找句子中的助词（“は”、“が”、“で”、“か”、“を”、“に”、“へ”等等），将句子的结构进行划分后再去寻找动词或者其他关键词，这样便可以大大加快阅读的速度，同时也能提高对句子理解的准确性。

Q：如何称呼对方？

A：日语中的敬语使用是我们在学习的一个重要方面，同样的，交流时对他人的称呼方式也不可忽视。例如，在称呼长辈时，不可以使用“あなた”或者“お前（おまえ）”这样的叫法，而必须加上关系称谓；另外像“貴様（きさま）”、“奴（やつ）”之类带有蔑视的称呼，则更加要谨慎使用，即使对方是自己的同辈。

日语百科 一緒【いっしょ】——一起、共同；ふざける——开玩笑；様子【ようす】——情况、状态；どうして——为什么；引き受ける【ひきうける】——承担、接受；身に付ける【みにつける】——穿著、学会、掌握。



迷宫奏鸣曲

漫谈游戏中的迷宫

文 邹邹の皮皮 & 白灰　美编 anubis

米诺陶诺斯与神

这是很早以前的一个故事，来自希腊，真伪已经难辨，故而被称为“神话”。神话这样讲述着：

“克里特岛上有一只半人半牛怪，那是克里特岛国王弥诺斯（宙斯和欧罗巴之子，死后成为地府的三个法官之一）之妻帕西法厄与波塞冬派来的牛的产物——它无疑是通常而言不被人接受的一个怪物，拥有人的身体，和牛的头颅。气恼羞愤交加的国王弥诺斯，在克里特岛为他的这个长相怪异、名义上也许还不算有血缘关系的儿子修建了一个迷宫。由于弥诺斯的另外一个儿子安德洛革俄斯在阿提喀被人阴谋杀害，弥诺斯起兵为儿子报仇，给那里的居民带来腥风血雨，一场巨大的灾难就此降临。为了平息弥诺斯的愤恨，解除雅典的灾难，雅典人向弥诺斯求和，答应每九年送七对童男童女到克里特作为进贡。弥诺斯从雅典人手里收到那些作为贡品的童男童女后，将他们关进半人半牛怪弥诺陶洛斯居住的克里特迷宫里，由弥诺陶洛斯把他们杀死。在第三次进贡的时候，年轻的忒修斯带着抽中签的童男童女来到克里特，在克里特公主阿里阿德涅的帮助下，用一个线团牵引着自己，随之沿着迷宫中的通道走进走出，破解了这个连当时制造它的工匠都险些被困死在其中的迷宫。最后，又用她交给自己的一把利剑斩杀了这个半人半牛的怪物弥诺陶洛斯。”

迷宫、哲学与浪漫

阿根廷人豪利·博尔赫斯曾说：“建造一所让人找不到出口的房子，或许更离奇的是，里面还有一个牛首人身的怪物。”说的就是前文所述的那个故事。这大概是人类文明中能找到的最早有关迷宫的记载了。此后的数千年，智慧的人们对迷宫表现出极其浓厚的兴趣。从神话时代到罗马帝国，从地中海到叙利亚，从西班牙到远在东方的天竺，从被征伐的贫民窟到富丽堂皇的天子宫殿，迷宫不仅仅被建造来供人们穿行其中寓教于乐，也被大量地以花纹的形式采用到各种建筑甚至庆典的纹饰中。

在中世纪，欧洲的豪门贵族对源自古罗马的圆形迷宫的喜爱达到前所未有的高潮。他们将大理石修饰的城堡前的草坪修剪成迷宫，甚至允许平民在节日里进入举行庆典；他们将豪华的宫殿里到处饰满迷宫的纹路，仿佛财富、人生就是一座巨大的迷宫；一名祭司将传统的迷宫路线变形为一个基督教的十字架，于是哥特式迷宫便成了哥特大教堂们首选的装饰方案。

在绝大多数人的心里，迷宫的定义是这样的：它是一个封闭的空间，只有一个入口和一个终点；终点可以是一个出口，也可以是关押怪物的牢笼，也可以是堆放金币的宝库，甚至是下一个迷宫的入口；在入口和终点之间，将有数不清的弯道，数不清的岔路，数不清的弯弯绕，数不清的死胡同。无论凡人还是神灵，一旦深陷迷宫就不得不面对纷至沓来的选择，最终迷失其中还是逃出生天，一切都只能听天由命。

然而对于哲学家而言，迷宫却有着无穷无尽的魔力。从雅典王子忒修斯带着宝剑和阿里阿德



涅送给他的线团闯入克里特迷宫起，一代又一代的英雄们就开始了对迷宫无穷无尽的挑战，但是在哲学家眼中，鲁莽的挑战并不能领悟迷宫的真谛，唯有跳出迷宫本身的桎梏才能洞悉它的内涵。宋朝苏轼《题西林壁》云："不识庐山真面目，只缘身在此山中"便一语道破天机。那么哲学家看到了什么？博尔赫斯在其小说《交叉小径的花园》中将迷宫和时间紧密地结合起来表达出他的看法："在第三章里，一位英雄死了，可是到了第四章，他还活着。"博尔赫斯在故事里用一系列环环相扣，同时包含了现实、抽象、哲学与荒诞的情节，将通常意义上一维的时间解放到无限的维度中，也告诉读者：迷宫的围墙这个桎梏一旦被除去，它就变成了一张巨网，一张"分离、汇合、平行的种种时间织成的、急遽扩张的网。这张各种时间的互相接近、分岔、相交或长期不相干的网，它包含着全部的可能性。"

他说得没错，迷宫就是一个被圈起来的宇宙，一个拥有无限可能性，但是却被局限于围墙内的宇宙。



迷宫与那些你熟知的游戏

实际上，在电子游戏的一些前世形态，比如那个著名的《龙与地下城》规则中，就将地下城这一充满了奇幻和浪漫要素的概念赋予了迷宫的核心灵魂。然则，在城主脑海里的那个千变万化充满了陷阱、敌人、机关和故事的地下城迷宫，最终也只能通过文字抑或语言传达到玩家这里。而到了《博德之门》的世界里，各式各样的地精、巨像兵、陷阱、岔路以精美的2D画面终于被实实在在呈现在玩家面前的时候，在那个时代给我们带来的震撼又岂能用"雷霆万钧"来形容？可以说，电子游戏从她诞生那一刻开始，就和迷宫结下了不解之缘。



吃豆人

《吃豆人》算得上是早期和迷宫结缘的电子游戏的代表作。一个只有一张大嘴的黄色家伙，在一个简单的迷宫里跑来跑去，吞掉自己面前的一切，并且死命躲开四个"怪物"的追杀。有人说，这款发行于1980年的游戏之所以能够成功，正是因为它代表了那个时代的美国精神：勇往直前，包罗万象，节奏轻快而价格低廉。这款作品对迷宫进行了最为直观的表现：俯视视角下，迷宫全貌一览无遗，敌人行踪清晰可辨，游戏目标明确，学起来容易、玩起来轻松。

塞尔达传说

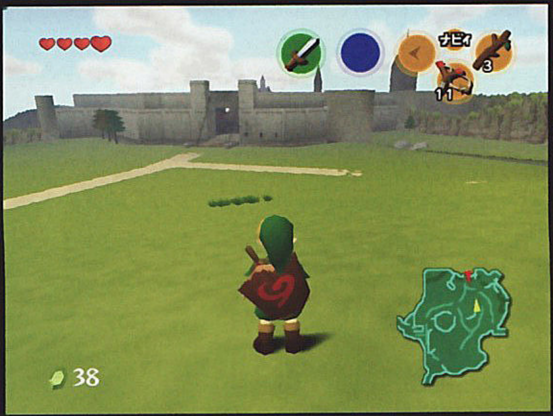
任天堂是业界的一大开先河者。如果说《超级马里奥兄弟》奠定了日后超级大作所必须遵循的典范，那么《塞尔达传说》就是凌驾一切解谜类游戏的创世之神。从FC磁碟机上推出的第一作起，《塞尔达传说》就无时无刻地追求着将"迷宫"这一概念深深地铭刻到游戏的骨髓里面去，并始终都在不断地超越前作。林克在拯救塞尔达公主和战胜加农魔王的旅途中所面对的最大敌人，永远都是那一个又一个机关重重疑云密布的巨大迷宫。同时，在N64主机上推出的《塞尔达传说 时之笛》更是将3D化的迷宫解谜关卡推到了一个可以说是前无古人后无来者的巅峰，无数大胆的创意和对3D世界里镜头与空间的巧妙利用让这款游戏在历经11年之后仍然让无数玩家津津乐道。如果要说最能体现迷宫与游戏关系的作品系列，那么非《塞尔达传说》莫属。

超级马里奥兄弟

关于《超级马里奥兄弟》的伟大想必列位读者都是十分清楚的了。日后被崇拜者尊为"大神"的宫本茂在本作中创造了在日后几乎所有优秀游戏中都能够找到的一切要素：主线、剧情、主角、关卡、杂兵、BOSS、分支、收集、隐藏要素、额外奖励……对于当年首次接触到这个游戏的玩家而言，这个永远只需要一路向右走下去的游戏却正像是一个巨大的迷宫，建筑在无数隐藏着金币和暗砖的下水管道之上的迷宫。这是一种难以形容的感觉，明明知道终点就在地图的最右边，却永远想要顶下每一块墙砖，钻进每一根管道。在这样一个到处是财宝和危机的巨大迷宫里，制作人留给玩家的是无尽的探索乐趣。

古墓丽影

虽然《塞尔达传说 时之笛》是当之无愧的3D迷宫王者，然而在她之前2年，《古墓丽影》就已经凭借焕然一新的3D冒险概念横扫全球游戏市场。在那个硬汉加第一人称射击游戏风格充斥市场的时代，有着美式外型和英伦贵族风情的女英雄、印第安纳琼斯式的冒险、以及对隐藏在荒芜中神秘古代遗迹的奇妙探索，都让无数玩家对这款游戏陷入痴迷之中。此外，本作和《时之笛》最大的不同，就是更加强调动作在解谜中的重要性，迷宫中的任何陷阱都和玩家的操作息息相关，也让追求爽快度的玩家有了尽全力快速通关的可能。





生化危机

“《生化危机》系列”中的洋馆、警局、地下研究所、浣熊市、洛克福特岛、南极基地、西班牙村庄，几乎全都是充斥着穷凶极恶的敌人和暗藏在阴影中的刽子手的巨型迷宫。和其他游戏的迷宫不同的是，以“生存恐怖”为最大特色的“《生化危机》系列”在对游戏中角色的生存压力把握上技巧更胜一筹。及其有限的弹药和回复药配合不时出现的突然袭击让玩家在走向终点的过程中时时对身边的一切都保持着警惕性和紧张感，直到最终看见阳光才会松下一口气。



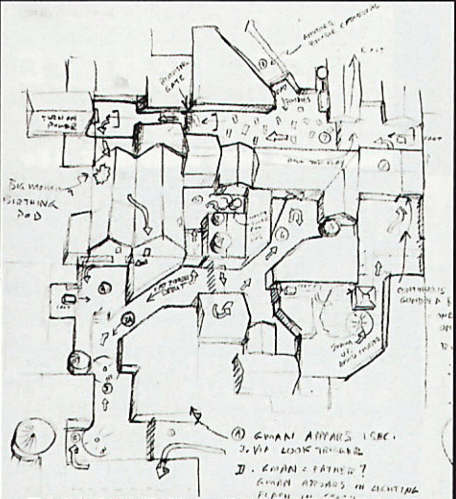
不可思议的迷宫

大多数游戏的迷宫至始至终都是一个线性的流程，途中或许会有少许制作人故意加入的分支，终究都是有限的，入口和终点始终都在一个地方。而《不可思议的迷宫》则是非线性单机游戏的一个代表。玩家每次进入的迷宫都是完全随机生成，包括地形、敌人和道具的位置，这就给了玩家反复挑战的动力。同时，等级和道具在死亡后清零的设定，也让迷宫的挑战性大大增强。可惜的是，在令人乐此不疲的随机迷宫之余，这个系列并未能够在其他方面有所突破，迷宫永远只有一个出口，而且，整体流程也依然没能逃脱线性的窠臼。



迷宫与关卡设计

一款投入巨资的游戏，它有漂亮得惊人，达到次世代顶尖水准的画面，它有技术力量雄厚的开发小组进行技术支持，它有数不清的场景，催人泪下的故事，厚重的史诗级风格，发行商不遗余力铺天盖地的前期宣传，以及全平台的发行策略，甚至拥有数百万套的白金殿堂级销量，然而，每一个玩过它的玩家都说，这是一个烂游戏。这样的例子在游戏业界的历史上屡见不鲜，对于一款优秀的游戏而言，她可以没有亮丽的画面，可以没有美妙的故事，甚至可以因为商业原因没能达到预期销量，但是能够却永远在玩家的口耳相传下作为一个“好玩”的神话被一遍遍反复游戏。为什么？因为“好玩”这个目的在游戏制作人眼中，关卡设计占有最重要的部分。



■在关卡设计初期制作人一般都会将自己的设想先在纸上用铅笔画出来，然后再经过反复地讨论和推敲决定最终方案，你能看出这是哪款游戏的关卡设计图吗？

在游戏开发的流程里，关卡设计工作通常起始于游戏整体架构正式确定之后。主策划已经定下了游戏的基本流程和所有要素，可以说是建立了游戏的骨架，现在就需要关卡设计师来给骨架添上血肉。对于大多数关卡设计师而言，利用各种基本要素、创意、经验和设计技巧构建关卡的过程，就是一个建立迷宫的过程。

建立一个关卡，是从制作关卡设计图开始的。一张完整的关卡设计图将包括起始生成点、通道、单元块和终点，设计师将在一张通常为二维的图表上绘出所有的组成块，标示出它们的地理坐标，再进行进一步的细化和加工，这时，这张图看上去已经很像一个迷宫了，虽然它还远远不是。即使是一个线性的关卡，设计师也会留下多种选择，好让玩家能够在碰壁和挑战中获得乐趣。

在大部分时候，关卡会被分类为标准关卡、过渡关卡、BOSS关卡和奖励关卡，关卡设计师和游戏设计师共同工作，在遵从游戏设计大纲的基础上调整这些分类出现顺序以控制游戏的难度和节奏。以动作游戏《生化危机4》为例，杂兵战可以视为是标准关卡，在标准关卡中玩家大部分时候都必须不断地战斗、杀死敌人以获取生存空间通过关卡；而标准关卡过后的打字机房间、过场动画和QTE剧情则是典型的过度关卡，玩家能够在相对舒缓的节奏下获取弹药补给、欣赏和了解剧情，或者保存进度下次继续游戏；BOSS关卡是标准关卡的升华，拥有更华丽的演出效果，更高的挑战性，更多的奖励，以及毫无疑问，过关后更高的成就感。而奖励关卡通常则并非游戏主线流程所必须的，目的在于给予玩家额外的挑战和奖励，丰富游戏的内容。

无论是什么类型的关卡，它都是一个精心设计的对玩家的挑战，这个挑战的精髓在于构建基于一定游戏规则的迷宫，让玩家在寻找破解方法的过程中产生成就感以获得游戏的乐趣。关卡的基本要素被分为两大部分：障碍和技能。障碍就是关卡设计师给玩家精心准备的挑战题目，也即迷宫中的岔路。障碍有很多种不同的形式，在大部分游戏中，我们能找到四种最基本的障碍形式：

基础障碍

《生化危机》中，主角走到一扇门前，按下确定键，漆黑的背景下，吱呀一声，古旧的木门打开了。这就是一个基础障碍，玩家只需要很简单的操作就能排除这些障碍，并不需要消耗太多时间，一条长长的通道、一个栏杆、一块挡路的石头，这些都是基础障碍的例子。它们仅仅起到增加游戏趣味的作用，增加玩家和游戏的交互并且丰富游戏体验。



攻击性障碍——敌人

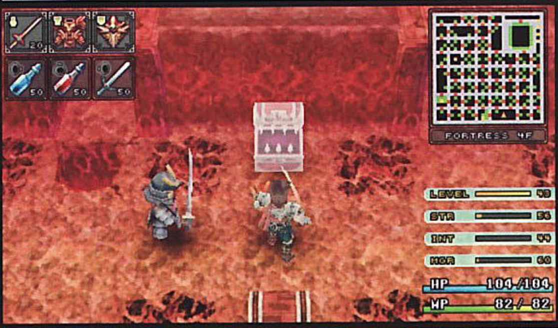
所有包含战斗要素的游戏都会拥有敌人。和基础障碍不同，敌人存在的目的就是是攻击并阻止玩家通关，而在绝大部分时候，玩家所能通过攻击性障碍的最简便方法便是杀死或者战胜敌人——剥夺他们的攻击性，让自己顺利通关。一个优秀的关卡会加入多种拥有不同属性的敌人来对玩家进行挑战，这些属性可以是攻击方式、攻击强度、移动方式或者耐久度。一个非常重要的提示是，合理调整敌人的种类，循序渐进地增加难度才能让关卡保持吸引力。对于身处规则迷宫中的玩家而言，千篇一律的岔路永远不会比富有变化的一扇木门或者窗户更有吸引力。

BOSS是敌人的一个特定类型，在游戏中通常只会出现一次，拥有独一无二的外形、攻击模式和对抗方法，同时他们大部分时候都会单独在BOSS关卡中出现。如果一个关卡中同时出现数个同样的BOSS——那就不是BOSS，只是一种比较强悍的杂兵罢了。



躲避型障碍——陷阱

和敌人不同，陷阱并不会主动攻击玩家，它只是隐藏在迷宫无数的岔路中让玩家在掉以轻心的时候才会不小心触发。为了在让玩家保持警惕性的情况下又不至于受到太多的挫折，陷阱都会带有某种提示或者警告，例如会塌陷的地板上能看到裂缝等。



解决型障碍——谜题

玩家通过谜题的方法不是战斗，而是用脑力。谜题的基础是“锁”和“钥匙”，也许外形上看去并非传统意义上的锁和钥匙，但本质上是一样的。解谜的过程就是玩家通过一些特定的操作，让原本无法通过的障碍消失以通过。一般情况下，一个标准关卡中敌人和谜题总是交替出现，带给玩家不同的娱乐体验。

相对障碍，技能则是帮助玩家通过障碍的要素。在关卡起始点玩家就能拥有赖以通关的初始技能，并在此后的流程中逐步获取新的技能并合理调配利用以通过关卡。丰富的技能将能使通关过程变得更为有趣。重要的是，足够的技能才能保证玩家不会在游戏进程中感到过多的挫折感。

至此，关卡设计师便搭好了一座微型的迷宫让玩家来挑战，而这样一座座的迷宫就拼接起来一个完整的游戏，至少，从技术层面来讲是如此。



▲“《古墓丽影》系列”的每个场景整体就是一个谜题，《周年纪念版》还原了初代恢宏的场景，谜题的复杂程度从图中可见一斑。

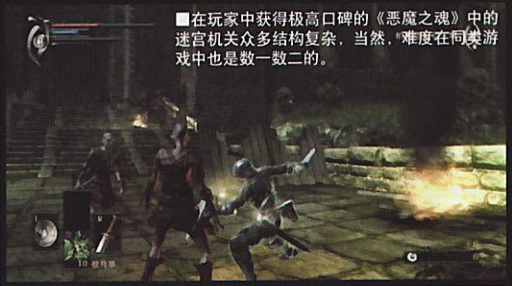
迷宫与剧情

迷宫与剧情，两者显然是相辅相成、缺一不可的。如果说剧情是一个游戏作品的灵魂，那么显然除开系统等等骨架之外来看，迷宫就是除了普通场景之外，提供剧情的起承转合、弹指悲欢上演舞台的重要载体。虽然如此，迷宫和剧情二者的关系，也并不像“皮之不存毛将焉附”这样简单。迷宫固然能够有千般姿态万种风情，然而要是与剧情扯不上一星半点关系，往往只会落下个“剧情不够、迷宫来凑”的恶名。而剧情要是做得荡气回肠动人心魄，但是轮到迷宫上场的时候就是三两片破篱片搭着几个连青苔都不生一块的“洞穴”，想必玩家也是会颇为不以为然。总的来说，在游戏中大部分迷宫的出现，是为了服务剧情所存在和制作的。

在大多数游戏的制作和展现中，剧情的铺陈一开始是通过CG画面或者文字方面的表述来显示的，这样的例子很多，在此就不一一说明。关键要讲述的是之后剧情的推动和发展。正如从小开始接触的语文方面教育中所提到的经典文章结构一般，故事需要的是开始—发展—高潮—结局。当然与此同时，玩家所操控的主角一方也需要随之进行各方面的提升，包括个人素质以及心理。这些要求，要如何才能被合理地满足，并且易于让玩家投入和接受呢？

那么迷宫的适时出现，就非常好地解决了这一问题。当剧情需要玩家进行战斗，或者进行某项试炼的时候，采取单纯的普通场景作为安排这些活动的场所，显然不足以表现这些剧情本来应该带给玩家的紧迫感或者神秘感——即便它是很简单的，比如在无数的游戏中，玩家的第一个上手任务往往是去下水道清除困扰市民的老鼠。不得不承认的是，不论是在何等的情况下，迷宫会给人带来一种特殊的紧迫感，并且在无形中能够体现出一个游戏的制作水准的高下以及足以扩展很长一部分的游戏时间。往往在游戏的开始如果能够让玩家体会到一个别具一格的迷宫，并且将之很好的与剧情糅合，那就足以说明游戏的整体水平。

好了，现在剧情的开始，也就是前文所叙述的“召唤”部分结束了，按照制作方的说法，试练或者说新手指导部分已经过去，迷宫的存在就不应该仅仅是将玩家带入一种游戏的大氛围之中。接下来，玩家在游戏的第一个迷宫中，累计了任务经验增加了游戏人物的等级，获得了优秀的装备以及来自系统和NPC们的肯定之后，期盼着剧情的展开。这个时候剧情往往会告诉玩家，是时候启程了。



■在玩家中获得极高口碑的《恶魔之魂》中的迷宫机关众多结构复杂，当然，难度在同类游戏中也是数一数二的。

序幕一旦拉开，锦绣山河就在眼前，来到下一个据点之前，不论是何种游戏，依然不会选择平淡如水的普通场景让玩家一直坦荡无味地走下去。这感觉就好比在高速公路上以一百二十公里以上的时速沿着笔直的道路飙车，虽然爽快归爽快，但是无聊和让人呵欠连天简直是一定的。此时迷宫又派上了用途，不论是村庄A还是城市B，穷凶极恶的通缉犯或者爱耍脾气的傲娇少女，总之会有一大堆人和不少的公告牌告诉你，下一个迷宫近了。这个迷宫的难度和敌人的强大程度较之第一个试炼性的迷宫而言，自然要难应付很多，在此迷宫依旧担任着磨练玩家和拉动剧情的作用，往往在迷宫深处，玩家就能够找到那位让人头疼的角色。迷宫的里的机关是不知道哪里的人或者怪物或者神之手设置的，在迷宫中的妖怪们也会掉下一堆莫名其妙的财物（就这一点很多年都没有想通，怪物也会身上带钱么？为了什么？当然它们如果身上没钱的话，相信玩家也会很郁闷的）。另外，无数的作品也告诉我们，为了游戏的主旨，恢复某地的光荣／缓解战况的败退／为了治疗所尊敬的长者的病痛，需要找到某物／某人，那么还等什么，休息的地方不过是暂时让人停留的场所，遇到什么洞窟什么巢穴，看上去越诡异越充满危险的地方，就钻进去吧。那些地方就是传说中有玩家要找的东西存在的迷宫。

在漫长征途上的迷宫中，玩家在持续累积不少的实战经验同时，也进一步熟悉游戏中的战斗系统和其他特有要素的操作。在这种强制性的熟练度提升之后，剧情也开始白热化起来，在游戏的中后期，敌人往往会显得难缠许多，小BOSS中BOSS的强悍偶尔还会让人觉得有很脱节的嫌疑。这部分的处理不当，就是往往让人丧失对游戏兴趣的主要原因。如果说在角色扮演游戏中，还不过是因为装备问题，等级的差异才无法顺利推进游戏进度的话，那么迷宫也可以继承之前功用，成为一个练级增加经验的场所。然而在动作或动作冒险等游戏之中，迷宫中让人觉得鸡肋的谜题，以及不合理的场景布置和切换，往往会令人生厌——卡在迷宫里，就等于卡在剧情中。显然无法回避两者胶着关系的玩家，在这里会对一些故意拖慢游戏进度的迷宫心生不满。

然而熬过这个阶段之后，迷宫在剧情的高潮部分，几乎会下意识地加大难度，当然总的来说，游戏的迷宫难度应该是处于缓步上升趋势之中，能够让玩家坚持到这一部分的游戏，在处理迷宫和剧情的结合上往往显得游刃有余。当然与此同时，已经近乎完全熟悉系统的玩家，在享受高潮部分剧情的冲突变化带来的感官冲击之余，对于迷宫流露出欣然接受的态度，迷宫在此时和剧情已经融为一体不可分离了——难道你还指望最终BOSS生活在一个随便什么人都能闯入的境地么？



■对于角色扮演类游戏来说，迷宫是无法取代的存在，随着剧情的推进勇者们将进入一个又一个风格迥异的迷宫中冒险从而出发新的剧情。

迷宫与游戏结构

文学作品的结构被分为开端、发展、高潮和结尾，线性的故事结构决定了作者和读者都很难以得到更多的选择。但是对于一款游戏而言，由于玩家的高度可操作性，在游戏过程中玩家能做的事情就变得难以预测。前文已经提到，一个完整的游戏是由一个个关卡衔接而成的，每一个关卡都可以视为一个独立的小型迷宫，这些小型迷宫在游戏制作团队的巧妙组合下，和剧情、世界观、过场动画、音效等结合在一起构成了一整个巨大的虚拟迷宫，让玩家在其中追寻所要的乐趣。

在关卡设计师设计每个关卡的所有要素时，游戏设计师也会对各个关卡之间的衔接方式进行思考，并从大局上决定这款游戏的整体结构。整体结构的类型可以从空间和时间两个方面进行划分：

完全线性结构

空间和时间上均为一致的线性结构。例如 90 年代 CAPCOM 曾经横扫街机游乐场的各类清版动作过关游戏，所有的关卡都被从左到右挨个排列起来，玩家只需按照预定顺序完成各个关卡即可。从设计师的角度来看，完全线性结构能够更好地控制玩家每一步的游戏体验，缺点则是缺少让玩家反复探索和挑战的动力。



半开放线性结构

很多家用机游戏则采用了开放式空间和封闭式时间的结构来设计整个游戏，这也正是传统意义上的迷宫所采用的结构。以《恶魔城》系列"游戏为例，游戏的空间在一开始就是较为开放的，玩家需要反复在场景中来回探索以解开谜题逐步开放所有场景来完成游戏。但是游戏的整体流程却是线性的，所有的谜题和 BOSS 都是按照剧情顺序出现，玩家在按部就班探索完所有场景后便只能打倒最终 BOSS 完成流程。



半开放线性结构的更高层次是将空间和时间均进行多分支设计。一个最显著的例子便是《生化危机 3》，在继承系列前两作开放式空间的游戏结构基础上，又将原本封闭的时间结构进一步开放为多分支的非线性结构，根据玩家选择前往的场景顺序和剧情选择时的选择项不同而对游戏进行了多条流程的设计，同时给各个关卡的敌人位置和数量配备上也进行了随机化处理，加上各种隐藏要素、评分奖励的设定，让玩家即使反复游戏也会感到很有乐趣。不过，半开放线性结构的起始和结局依然是惟一的，这在某种程度上也就限制了游戏迷宫的生命力。

也有的游戏会设定多个结局、多种分支任务，不过最终玩家都会面临游戏进程结束的结果，不过对大部分玩家而言，一个结局也正是他们所追求的目标。

非线性结构

非线性结构的游戏，在让玩家熟悉设定好的世界观和游戏规则之后就不再硬性排列关卡，一切都由玩家自行选择。这类游戏通常都带有对战要素，支持玩家反复游戏的动力便在于此，很多对战游戏便是因此而成为经典。对战类游戏最大的特点便是玩家面对的不再是预先设定的关卡而是无法预测的人，这就让游戏的体验有了无数可能。对于隐藏在游戏内涵中的迷宫灵魂而言，它便已脱离了设计的围墙成为拥有一切的宇宙。

迷宫与游戏类型

动作与动作冒险

你在这里迷失，
在这里惊醒，
在这里成长，
找到最终的出口，
迎来最后的结局。

在动作和冒险游戏里，"迷宫"这个词显得稍微被模糊和消融，也许你看不到如同角色扮演游戏里一般非常明显的迷宫提示和地图在普通场景和迷宫场景中的切换，但是你往往会发现这个概念已经被贯穿在整个游戏的始终。没错，一个又一个 ACT 和 AVG 向我们证明，从始至终，它就是个蔚为壮观的巨大迷宫。


■从4代之后的"《生化危机》系列"开始朝着另外一个方向进化，迷宫设计也从为谜题偏向为战斗服务。

为了便于理解，以在平台动作游戏中最为人熟知的《超级马里奥》为例，这个一度被我们误称为"踩蘑菇"的游戏，的确是以操纵从长相到行为都颇有点猥琐嫌疑的水管工兄弟中的一人——红色的马里奥或者绿色的路易以践踏蘑菇，消灭乌龟，烧掉食人花等等手段铺平坦荡前路，在无数的坑洞与妖魔鬼怪之前展示自己高超过分的跳跃能力。在最早的版本中，它和其他红白机时代的游戏一样，在游戏本体中，没有任何对于剧情方面的描述（其实我们也不需要看懂）。然而我们会发现：它拥有自左至右的行进方式，并且多条岔路分支的确然存在。虽然不过是 2D 平面上腾挪走动，总的来说卷轴模式非常明显，也没有让人感到在行进中会因为选择路线不同而产生巨大的难度，但是偶尔也会因为种种不慎落入陷阱和上不沾天下不挨地的窘境之中。我们由此不难发现，动作游戏中，迷宫是个绝对不可或缺的设定。《超级马里奥》在之后的 3D 版本之中，更是将这一特色发挥到淋漓尽致：3D 游戏的空间感和人物在操作行走时所带来的自然性的晕眩感让 ACT 的迷宫变本加厉地发挥了它的本职功效。



■"《超级马里奥》系列"对于动作游戏的关卡设计来说就是一本典型的教科书，每一款作品都是无法逾越的经典。

在动作冒险游戏中，迷宫显然是一种典型的冒险场所，可以没有除此之外单独列出的村庄、没有集镇、没有补给点、没有旅店、没有剧情、没有别的角色，但是迷宫不能没有。或者从某种意义上来说，在这类型的游戏中，迷宫就是游戏的所有场景本身，而所有一个完整的游戏应当具有的要素全部都放在了 AVG 所惟一拥有的那个大型迷宫之中。AVG 通常设定的开始场景就是一个无法走出的世界，不论是在《寂静岭》、《生化危机》或者《零》系列"之中，它们或者有浓雾环绕，或者有病毒遍地，或者死气沉沉，但是其特点都非常统一，玩家操纵的角色处在一个困境式的状态，这本身就非常符合迷宫这个词汇的究极真意。而玩家要做的，就是在这个迷宫中寻找真相和装备，逐渐扩充实力然后一路杀将出去。可以说动作冒险类游戏的总体构架就是要人在迷宫之中经历一切：所有的剧情交代都在迷宫中进行，那些琐碎的细节都是构成整个游戏架构的关键，那些关卡的设置充满了超越时空的特异指代和禁忌的充满宗教性质的隐喻。往往在这类游戏的迷宫中会充斥关键人物和事件，迷宫就是一栋老旧的房屋，迷宫就是游戏本身。

主视角射击

在这里，
你需要的是酣畅淋漓的对战快感，
需要随机应变的技巧和能力，
它只是一个冷眼旁观的客体，
所有真正有用的机关和陷阱都要由你亲手布置，
你引诱敌方前来，在这里给予他们致命一击。

从某种程度来讲，主视角射击游戏是动作射击类游戏的一个分支，在各种要素方面和动作射击一脉相承的FPS更为注重对战性质——"第一人称射击游戏"自然而然较之浪漫的冒险拥有更多紧张危险的要素。在这样的情况下，FPS中的迷宫自然而然和上文提到的两种类型一样，不论是在游戏的开发介绍方面以及攻略的制作当中，都能难见到"迷宫"这个特有的字眼。相应的，在这种类型的游戏中，我们常常口中所言的"地图"却拥有迷宫的性质。虽然称谓不同，两者的核心内涵却高度统一，因此我们才不会看到有些刻意意味的"迷宫"一词在FPS相关的文章中出现。


■《现代战争》树立了FPS类游戏的新标杆，除了对气氛的把握上，单机与对战地图的关卡设计也是这款成功的重要因素之一。

对于主视角射击游戏来说，作为典型的地图这一存在的非典型性质的迷宫，拥有着和在ACT和AVG的表现一样无处不在的相同特点。FPS中地图仍旧是相对闭合的，虽然在其中你无法找到和ACT和AVG一般强烈的压抑感或者被困感，因为玩家的目标往往是对人，而非对事物。由于FPS的强烈目的性，在地图上的迷宫里，玩家在这里需要的不是探索冒险，而是寻找一切能够利用的物资和掩体，保护自己，阻击敌人，最终获得某种意义上的胜利。在FPS的迷宫中，胜利的要素可能是占据某个点，可能是达到造成死伤数量的上限，迷宫（地图）在这类游戏中往往扮演着平和的旁观者特色，不主动参与到游戏中的互动中来。所以在FPS的迷宫中，陷阱和智力考题出现的情况几乎为零，它只是一个比较单纯的场所，在其上行进的NPC和玩家才是构成游戏的主角。

如在经典系列《使命召唤》中，玩家往往携带各类枪支弹药兵器，穿梭于战场特有的沙尘弥漫之中，在建筑物中或者群里，进行游移。你所见的中东式村庄、西欧式建筑看上去熟悉又陌生，近乎完全拟真的场景实际藏匿着凶险。尽管除了极个别的FPS游戏之中（如"《星球大战》系列"以及《异形大战铁血战士》），迷宫里会隐藏着一些非人类的怪兽或者其他什么带有典型的西方奇幻色彩的种族，但是大多数的FPS迷宫中，和玩家交手的都是同种族的生物（绝大多数情况下还是人类）。这里的迷宫中鲜有那种需要绞尽脑汁慢慢思索才能打开的机关，但是岔路和死胡同这种基本设定却依旧存在，但是存在的意义并不是为了拖延游戏时间，而是出于丰富游戏内容，并且使对战的可能性尽量多元化而制成。

角色扮演游戏

勇士，举起你手中的剑吧！
它就在那里，你应当已经看见，
喷火的巨龙，黑暗的暴君，
请你闯入那扇古旧的大门，
光明的前路就在你的脚下。

角色扮演游戏，这类游戏也许并非所有人都会痴迷，然而大多数游戏玩家都难免通过这一关。对于新手而言最容易上手的游戏莫过于ACT和RPG：前者根本不需要了解游戏规则或者剧情，甚至根本不需要任何语言方面的叙述和了解，玩家开心操作游戏人物到处东奔西跑即可，死活不算；后者由于其先天优势，能够横跨各种平台，除了街机上一般没人玩这种游戏时间相对较长的游戏之外，基本上人人从PC或者电子游戏机上都能知晓一二。

角色扮演游戏由于其强烈的代入感，以及天生的"英雄主义情结"，唤醒了一大堆人从儿时就拥有的梦想，正如开篇所说，在电子游戏中的迷宫定义，还是出自角色扮演游戏的鼻祖《龙与地下城》的相关叙述之中，可见迷宫在角色扮演游戏中所占有的重要分量。

和前面几种类型游戏的性质不同，在角色扮演游戏之中，迷宫的场景和通常的场景有着几乎可以算作泾渭分明的区分。角色扮演游戏为玩家提供广大空间的同时，在空间的划分和转换上有了非常标志性的界限。如在角色扮演游戏几乎绝大多数游戏中，在精彩绝伦的CG或者冗长的字幕叙述之后，勇者会选择性地出现在迷宫附近、村镇之中，或者在两者中间的过度区域——迷宫之前。以其场景模式而言，通常是"村镇→迷宫→村镇→迷宫"这样的一个枝状或者网状串联构成。在角色扮演游戏里的迷宫，其实有着最正统的血脉和地位——正如开篇故事之中的那样，有邪恶的魔王，有邪恶妖魔，有神奇的宝物。在这里的迷宫，无疑是带动剧情发展不可或缺的一环，不论是带有浓重西方幻想色彩的奇幻式角色扮演游戏，还是带有浓厚东方传奇色彩的传说式角色扮演游戏，可能贯穿始终的理想和主导构架是来自完全不同的系统，或希腊神话或北欧神话或神秘东方古典传奇。但是正如神花学大师乔瑟夫．坎伯的成名作《千面英雄》中所阐述的，有关于神话主题一元性的特色一般，角色扮演游戏中的每个英雄，就如其中有关个人层次上的论述，以"召唤→启程→历险→归返"为基本架构，结合电子游戏的特殊性，非常明显地我们能够在其中的"历险"这环找到本文的主角"迷宫"需要充当的角色：它是英雄所经历的漫漫长路"历险"中的最主要构成部分。

在RPG的世界中，迷宫的存在是最为难以撼动而且避无可避的，它可以很简单也可以很复杂，可以是随机的也可以是有定势的，它所处的环境可以是沙漠、台地、丛林、湖泊、天空、地下，可以是虚幻的也可以是真实，可以是看上去平和无比的乡间小道，也可以是一眼望去就知道其中危机四伏的凶险境地……一切视乎剧情大纲而定。在角色扮演游戏的迷宫中，敌人不限于种族和阵营。角色扮演游戏就性质而言，其实是一种从头至尾满载孤独感的游戏——即使在旅途上能够找到志同道合的同伴结伴而行，但是由于价值观的相对统一和单一化而显得参与冒险的人物往往有着高到令人乏味的趋同性。由于其中蕴含强烈的个人英雄主义情怀，所以在角色扮演游戏的迷宫中，诸如之前所提到的对战氛围几乎趋近于零，单方面的挑战或者说灭杀才是其主要精髓所在。

因此，游戏者为了弥补玩家在对战性上丧失的乐趣，往往会以迷宫中的特殊奖励作为游历迷宫的附加价值，所以经常在角色扮演游戏游戏中，我们能够看到"地图完成度"这个名词。一旦全部走完的话，就会得到完整的地图，这幅地图能够直接向商人出售，并且换取不菲的酬劳。就迷宫的乐趣度上，自然增加了不少，在玩家颇有些无可奈何地步入角色扮演游戏无法避免的众多迷宫中时，心中至少会多一些念想。此外，在角色扮演游戏中也有直接以迷宫为主体的游戏，如最早由CHUNSOFT开发的"《风来的西林》系列"中，由题目而知这个A角色扮演游戏游戏，是板上钉钉的迷宫游戏。《风来的西林》中的迷宫算是角色扮演游戏迷宫的一个极端，完全以迷宫的难度来挑战玩家的信心与毅力，当然也不失为一种大胆而经典的尝试。近两年的新生系列"《世界树迷宫》系列"也正是抓住了这个最基本却又最具魅力的点，在RPG玩家群中深受好评。



结语 迷宫与游戏

游戏场景的一种，是迷宫；游戏关卡的灵魂，是迷宫；游戏剧情的唇齿，是迷宫；游戏结构的分类，是迷宫；游戏，就是迷宫。



前几年发售的《光明之泪》、《光明之风》以Tony的精美画笔和豪华的声优阵容吸引了数量可观的FANS。SEGA于近期还在PC平台上推出了《光明之风 FAN FESTA》（游戏囊括壁纸、主题、图标、屏保和系统音等等，还包含了文字冒险游戏部分），绝对是FANS不可错过的一道大餐。本期的“绘梦人”就让我们借此机会重新回顾那段风与泪的奇妙幻想，采撷异世界中闪耀的光芒。

光明之泪|光明之风

采撷异世界中闪耀的光芒



PART 1 以FAN的名义集合

1 比起战场上兵戎相见的战斗，女孩子们或许更适合悠然充实的校园生活。

2 在“圣鲁米纳斯学园风光祭”的活动中，等待雾谷和苍真的是有着不同性格以及兴趣爱好的女孩子们各种“为难”的要求。要想应付得游刃有余似乎有些难度。

3 留着长发、身穿校服的椎名夏音似乎在静静地诉说：战斗并不是生活中的一切，回归现实才是她最为渴望的梦想。

4 外向活泼的椎名夏音和文静淑娴的吴羽冬华，组成了校园中的一对绝佳搭档。

5 吴羽冬华过于温顺的性格使得她不太善于和他人交流。在喧闹的学园中，吴羽冬华也显得有些不和群，所以还是让我们向她伸出援助之手吧。









PART 2
光明之泪

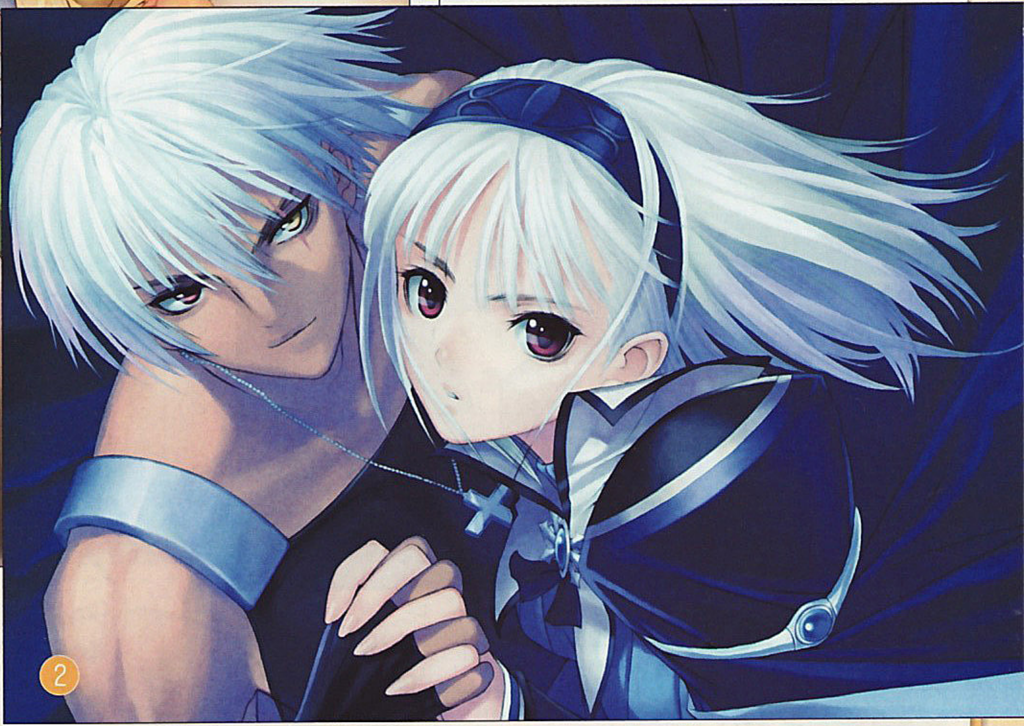
1 爱尔薇在制作料理时遇到了点小麻烦，还好有沉稳的芙兰尼修在旁边指点。但是她们身后倒在餐桌上的西恩就不妙了……

2 想要融化芙兰尼修冰冻的内心，并不是一件很容易的事情。而凯内尔也绝不允许芙兰尼修受到任何伤害，这也是他三番两次阻挠西昂行动的原因。

3 Mao 对新鲜的鱼没有抵抗力是非常容易理解的，貌似对此也很感兴趣的爱尔薇，则是因为她对什么事情都比较好奇的性格。不知道海鲜摊的老板看到这样眼神是否会被打动呢?

4 魔力指轮虽然能带来强大的力量，但也需要付出相应的代价。越是努力去战斗，这种感觉便越明显。

5 吟游诗人是一种超脱世俗的存在，聆听他演奏的乐器也能慰藉人们在战斗中疲惫的心灵。



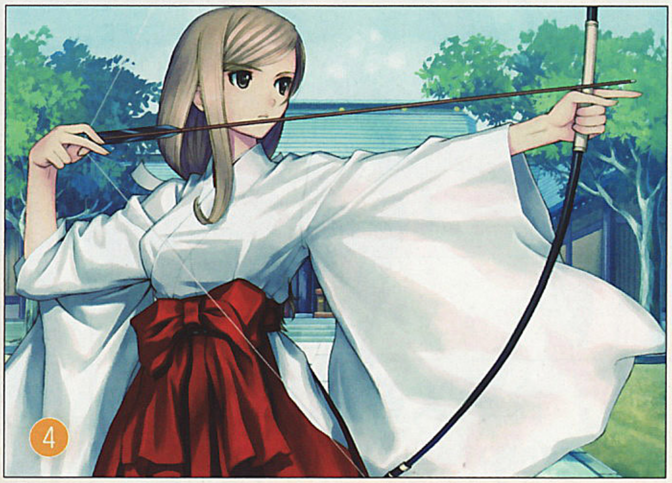
















PART 3

光明之风

1 想要拥有心剑的力量，就必须做到和对方心灵相通。如此的羁绊也意味着需要背负与之等同的责任，因为这是两个人共同的力量。

2 基尔雷因和基德是贝鲁加尔德帝国的两员重将。基尔雷因对捷克蒂单方面的特殊感情也一直牵动着人心。毕竟不管怎么看，捷克蒂都属于弱势的一方。

3 捷克蒂的目光透露出一种无奈和疲倦，所有人都希望她能早日从这样的纷争中解脱出来并得到自己真正的归宿。

4 拥有出众灵力的吴羽冬华会在塞兰国的祭典仪式里穿上巫女的服装。集中注意力拉弓射箭的动作也将她那张弛有度的女性美表现得淋漓尽致。

5 肉体的伤痛可以通过时间来愈合，而心灵的伤痕又要怎样才能治愈呢？



吴羽冬华
《光明之风》

花之妖精 梅普尔
《光明之泪》



塞兰五兽将 炎羽

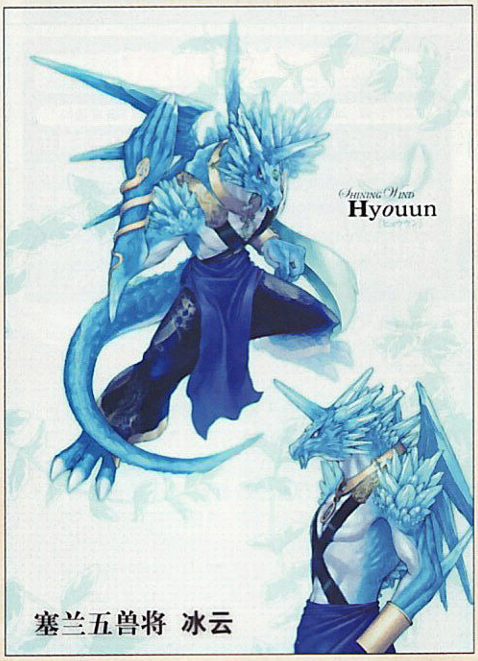


塞兰五兽将 雷飞

PART 4
人物设定

塞兰五兽将

《光明之风》中塞兰帝国的五兽将，很多人可能不知道他们原型其实是来自于《三国演义》中的蜀国五虎将（赵云、马超、关羽、张飞、黄忠）。一贯以美少女笔触为长的 Tony 也让我们展露了他少有的野兽设定才能。



塞兰五兽将 冰云



塞兰五兽将 甲龙

塞兰五兽将 马相



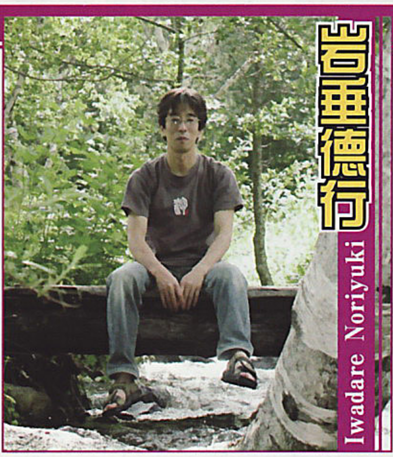
游乐传音

了解音乐名家 分享乐韵之美

近两个月由于游戏市场的特殊性，众多玩家所热爱的游戏音乐世界相比之前百花齐放的繁荣景象的确黯淡了不少，不过这并不影响向大家推荐好音乐的热情，因为缺少大作级作品后，我们反而能从一些以往不关心的游戏类型中发现更加让人心动的音乐。本次为大家介绍的就是一名曾经创作过不少经典配乐的作曲家，而他最新的作品你一定想不到竟是一款恋爱游戏吧？

Vol.9

游乐档案库



岩垂德行1964年4月28日出身于日本长野县松本市，是为数不多的从出生到工作都没离开过自己故乡的日本作曲家。在少年时代，岩垂德行和大多数求学的学子一样按照父母的意愿开始了学习之路，直到大学参加了学生自发组织的乐团后才开始对音乐产生了浓厚的兴趣，甚至为了让自己的表演更加出色，他还开始尝试自学与作曲有关的知识，最后利用自己在这段时间所打下的深厚基础，义无反顾地踏入了“游戏音乐界”。和其他名家不同的是，岩垂德行的音乐并没有特别固定的风格，由于基本上采用随性创作的理念，所以其音乐的受众面也相当广，这点从他为日本NHK电视台“艺术剧场”节目创作开场曲，以及为日本迪士尼乐园的巡游表演编排舞曲等工作就能看出一二。而且比较有趣的是，在他的职业生涯中，到目前为止共获得过三届“最佳游戏音乐”的殊荣，但如果要将这个成绩和他在电视节目(舞蹈表演)配乐创作上获得的奖项相比，那就只能用“小巫见大巫”来形容了，从另一个侧面充分展现出这位“最不务正业的游戏作曲家”所散发的无穷魅力。

TIPS

随着目前网络技术不断发展，次世代主机的游戏也开始融入网络游戏的要素，从而引发更多玩家开始关注网络游戏音乐，而岩垂德行同样也在这个领域发挥过自己的创作才能。不过让人比较遗憾的是，他所参与的两款网络游戏《Project WIKI》和《Shining Lore》都是由韩国游戏厂商开发并运营的作品，所以实际上国内了解这些音乐的玩家并不多。另外在2002年岩垂德行还为台湾游戏公司TGL出品的电脑游戏《奇迹花园》进行过主题曲《You & Me》的作曲和编曲工作，如果各位玩家有条件的话还可以找来当时由土屋亚有子演唱的两个版本(英语和日语)，仔细回味游戏营造出的那种特殊氛围。



主要作品一览

岩垂德行早期被大家所熟知的作品是“《露娜》、《梦幻模拟战》和《格兰蒂亚》系列”，而自从参与过《逆转裁判3》的配乐工作后，他还担任过2008年4月和9月在东京举行的“逆转裁判交响音乐会”所有乐曲的编曲。最后要告诉大家的是，去年在国内轰动一时的“Press Start 2008 游戏音乐会”中其实也有他的身影，只不过当时他只参与了日本地区的演出，再加上大家关注的焦点都集中在了另外五名组织者身上，所以才没有引起大家的注意。

年份	游戏作品
1991	梦幻模拟战
1992	露娜 银色之星
1994	露娜 永恒蔚蓝、梦幻模拟战Ⅱ
1996	梦幻模拟战Ⅲ、同级生if、真爱物语
1997	梦幻模拟战Ⅳ、格兰蒂亚
1999	真爱物语2、梦幻骑士、悠久的伊甸
2000	格兰蒂亚Ⅱ
2001	真爱物语3、逆转裁判3
2002	格兰蒂亚X
2003	洛克人X7、真爱物语 悠长的夏日
2005	凡人物语、格兰蒂亚Ⅲ
2006	君吻
2008	任天堂全明星大乱斗X
2009	圣诞之吻

近期推荐 还要、在这里…

原名：ずっと、このままで… 出处：《圣诞之吻》片尾曲

作为今年日本知名游戏杂志力捧的恋爱游戏，这款于PS2末期发售的作品无论是声优还是配乐阵容都相当强大，而这首出现在游戏最后的歌曲也起到了画龙点睛的作用，将游戏中男主人公和女性角色之间纯纯的爱情进行了升华，即便你没有玩过游戏，也会被轻快而略显忧伤的旋律所感动。



演唱者 名家佳织

1985年出生于日本东京，13岁便以童星的身分出道，2001年因为动画《七小花》和中原麻衣、水树奈奈等人组成“nana×nana”组合，并正式以声优和歌手的双重身分活跃在演艺界。近几年其参与过的动画作品主要有《狼与香辛料》、《反叛的鲁鲁修》、《图书馆战争》等作品，如果你还没有来得及领略她的风采，那就赶紧找来今年4月新番的《泪洒三重冠》和《钢之炼金术士 第二季》恶补一下吧。



《如龙3》OST

发行日期：2009年2月26日 作曲家：庄司英德

专辑所有的曲目除了配合游戏的剧情起伏而呈现不同的感觉外，最让人惊喜的莫过于收录了“卡拉OK”迷你游戏中的几首歌曲，还在对桐生一马和遥的献声而怨念的玩家应该能够获得最大的满足了。

《星之海洋4 最后的希望》AST

发行日期：2009年3月5日 作曲家：樱庭统



继之前推出了本作的OST后，系列的御用作曲家樱庭统果然又为我们带来了全新的混音专辑。和之前71首配乐的3CD容量相比，这次精选的13首乐曲都是在游戏中让玩家印象深刻的曲目，尤其是经过钢琴重新演绎的《Cosmic Voyagers》绝对会让体验过游戏的玩家有种惊艳的感觉。



《圣诞之吻》OST

发行日期：2009年4月17日 作曲家：岩垂德行

作为文字游戏的“灵魂”，本作出色的配乐并不需要晴天多加赘述，只要你静下心来仔细品味就能自然而然地融入游戏的情感世界，和角色们一起体会恋爱的苦涩与甜美。每名女性角色的主题旋律是整张专辑最大的亮点，而且厚道的官方还为每一段音乐配上了解说词，对还未接触过游戏的玩家相当体贴。

豆知识 主题曲

和单纯的配乐相比，由人声演唱的歌曲显然更能让人记住并渴望去了解一款游戏，这也正是为什么每期栏目我们都会向大家推荐一首“游戏主题曲”的原因。而只要是细心的玩家，其实在官方推出的游戏OST中都会发现一些游戏的主题曲并没有收录其中，或是只存在一个“Game Version”(游戏中的简略版)，其中除了版权的因素外，往往都是唱片公司希望捧红某位歌手的想法在起决定性作用，因为采用单曲发售的形式既能为歌手造势，也能引起相关游戏作品的广泛关注，如此一举两得的宣传方式自然是目前众多游戏厂商普遍采用的做法了。

剧情派 SCENARIO PIE

与枯燥的练级告别 向剧情的世界问好

如果将游戏的玩法看做骨骼，那么游戏的剧情就是血肉。虽然剧情是一个游戏达到"好"的标准的非必要条件，但拥有好的剧情可以让玩家更投入，也是游戏制作者表达游戏理念的重要手段之一。本期带来日式、美式角色扮演游戏各一个，希望大家喜欢。

投稿邮箱 game3@ucg.com.cn

剧情报告



胧剑百鬼夜行《胧村正》

大和金刚山之巅，乌云密布、火光冲天。这是传说中天地相接的入口，百姬阵九郎精疲力竭地坐在地上，虽然连手中的刀都已折断，他还是用定然的眼神轻蔑地看着眼前身长千尺的不动明王。"恐怕这便是连妖刀也斩不断的孽缘吧。"阵九郎自嘲地笑了笑。

一切得从数天前发生的那场阴差阳错说起……

那也是一个不平静的血光之夜。满眼杀气的阵九郎终于找到了柳生家的后人雪之丞，这副身体是他渴望已久的。历尽千辛万苦习得的胧流魂移术，此刻总算能将自己从这重病不治的身体中解脱出来了，师傅也可以名正言顺地将胧流刀法传授于他。

想到这些，阵九郎加快了咄咄相逼的脚步，力尽的雪之丞已无路可退。正当阵九郎举起妖刀朝着失去反抗之力的雪之丞扑去时，一名不知从何处出现的红衣女子突然挡在他与雪之丞之间。想收手已来不及了，手起刀落，妖刀已经不偏不倚地劈在了女子的背部。身材弱小的女子霎时间失去了魂魄，等阵九郎再次睁开双眼的时候，他发现自己已经进入了刚刚那名女子身体。

"百姬大人！"负责护卫的破戒和尚拼命地呼喊女子的名字，情急之下他奋力展开结界施法将魂魄固定，百姬才没有魂飞魄散，这也使得魂移术没能完全奏效。慌乱中，阵九郎只能选择仓促离开……

回到开场的那一幕发生之前。

打算上天寻找反魂黑刀并再次进行移魂术的阵九郎来到金刚山之巅，一路上他为了保住肉身而带着百姬的魂魄，已记不清自己斩杀了多少冤魂厉鬼。人挡杀人、佛挡杀佛。阵九郎管不了那么多，他的眼里只有黑刀，哪怕是上天入地也无所畏惧。

"阵九郎，站住！"一个熟悉的声音打断了阵九郎的脚步，站在他面前的是曾险些丧命于自己刀下的雪之丞。

阵九郎将手中的刀立在地上，不屑地言道："雪之丞，没想到在这里还能遇到你。"很快，他的眼中便又露出了令人生寒的杀气，"但想要让我止步，可是要以生命作为代价的！"

"让新阴流蒙耻、让百姬不生不死，我的这条命就算怎么赎罪都不够，"雪之丞似乎有些黯然，"但我现在并不是来和你决斗的。"

"为了让百姬恢复以前的身体，其实在骏府和你决斗之前，我便一直在寻找反魂刀。"

雪之丞一边说着一边从身后抽出一把刀身漆黑的武士刀，"反魂刀在我这里。"

"上天居然如此安排，"面对这意外的惊喜，阵九郎仰天大笑，"哈哈哈，真是踏破铁蹄无觅处，得来全不费工夫。"

他转身面向身后百姬的魂魄安慰地说道："等我杀了雪之丞得到黑刀，你便能回到以前的身体。"阵九郎似乎也有些如释重负，"以后就可以各走各的路了。"

就在此时，周围突然天色大变，暗红色的天空仿佛崩塌下来一样落石纷飞。巨大的不动明王佛像拨开云雾出现在众人面前，半空中胖瘦两名护法童子簇拥在其左右。

护法童子声色俱厉："黑刀本为地狱的宝物，对于凡人来说太过沉重。"

见阵九郎不为所动，护法童子继续对其呵道："这把刀从今往后便由不动明王保管。阵九郎，你已触犯天条，罪孽深重。再执迷不悟也只有死路一条！"

阵九郎闻此冷笑了一声："哼，世上果然没有送上门的好事，"他缓缓抽出腰间的刀，"所谓能'神佛两断'的妖刀村正，今天就让我来试试这句话的真假吧！"

一场天昏地暗的战斗之后，阵九郎用尽全力打败了护法童子，也将他们身后的不动明王佛像击垮。不过当明王的真身显现后，阵九郎区区只受了一击，便瞬时失去了反抗的能力，手中的刀也应声而断。

阵九郎直起身体啐了一口血，自言自语："这就是凡人与佛之间的差距吗？"他抬头对不动明王正声说道，"这个身体的主人没有做错什么，罪都在我。都说佛以慈悲为怀，要惩罚就让我一个人来承担吧。"

"没想到大难临头你还如此惦记那个小姑娘。"明王用沉闷的声音回答阵九郎："念在你一心救人，本座就答应你这个请求。阵九郎，你安心下地狱赎罪吧。"

在那之后，有人说百姬为了给地狱里的阵九郎积善行德，毅然出家入佛；有人说重回自己身体的百姬记忆全无、隐居他乡，为了找回记忆而和一只颇具灵性的白狐狸踏上了旅途；也有人说百姬和雪之丞喜结百年，和子女幸福安详地度过终生；甚至还有人说，阵九郎用传说中的胧村正斩断了因缘和罪孽，回到了误砍百姬的那个夜晚……不过，这些都是后话了。



剧情点评：观赏《胧村正》的每一个结局，我们都会被其中感人的人性故事所撼动。就"百姬篇"来说，原本自私自利的阵九郎从作恶无敌到渐渐产生对百姬的愧疚；痴情的绀菊即使放弃生命也不离不弃地追随阵九郎……这些不但给我们在游戏中的冒险之旅抹下了浓重的一笔，也仿佛将刀光剑影背后那一个个动情的古代传说搬到了玩家的面前，实属可贵。

［文：九兵卫］

精彩瞬间

传奇瞬间 废土之上，一股清泉

出处：《辐射 3》 **机种：**PS3/X360



核战后的废土一片荒芜，劫后余生的人们以贫瘠的资源维持着最低限度的生活，净水是最要命的一环。被选中的人开启避难所沉重的大门，以自己卑微的力量挑战恶劣的环境。

父亲，他一生致力于净水化系统，最终也死于英克雷军充满肮脏欲望的偷袭中。孩子找到伊甸园创造器，回到父亲奋斗终生的实验室，身后堆满英克雷军士兵的尸体，即使秋将军有再多的手段，这最后一刻也无法阻挡人类再次前进的步伐，命中注定的人终将推动历史的车轮，此刻要献上生命也没有丝毫犹豫。

孩子走进即将因过负载而产生超高辐射的实验室操作间，在密码面板上输入母亲生前最爱的圣经章节的序号 216，不久前父亲死去的地方，孩子也将离开人世。孩子在世间的时间并不长，但他留给这个世界的是取之不尽的财富。

孤单的冒险者从未屈服于残酷的废土，从 101 避难所中走出，步入世人永记的传奇殿堂。

［文：雷电］

多边共享区

ENTER THE GAME

相信国内为了喜欢的游戏而去学习日文或英文的玩家数量一定不少，其实不光在中国，就连日本也有这样的情况。前不久的新闻报道中就指出了民众普遍英文不灵光的日本，似乎也因为年轻玩家越来越接受美式游戏而变得对英文有了好感，所以近些年来在日本发售的美式游戏开始逐渐增多了起来，本次的“多边共享”中纱迦就为我们带来了关于这个问题的分析，让我们看看日本是怎么对待他们的英语教育的吧。



Yes We Can!

美国现任总统奥巴马竞选时的一句口号“Yes We Can！”一时间在全世界流行了起来，而他竞选时红、蓝和白色相间的海报也深入人心。向来不乏恶搞精神的游戏界自然不能错过这个大好机会，于是乎最近没有“片约”的各大系列的主人公们便集体来了一次奥巴马模仿秀。同一POSE，同一色调，同一构图，但是在每个人物的演绎下却有着截然不同的效果，接下来就让我们看看游戏中的“奥巴马们”吧！



◀士官长的关键词是信念，他那坚毅的眼神将这个词表现得淋漓尽致，什么，你说你看不到他的眼睛？咳咳，老师难道没有教过你要透过现象看本质吗？嗯，接下来让我们看下一张图片。

▶劳拉无疑是游戏界中最闪耀的一颗女星，这位女英雄拥有不输给任何一位男士的身手，当然，还有身家……虽然在新作中克劳馥庄园被焚烧成灰烬，但我们相信她银行账户上的“0”足够让你的嘴变成O型。



▶成步堂龙一就是正义的化身，我只想说，每次看到他总是想大喊一声：异议阿里！。





▲用“自由”这个词来形容这位英雄那是相当的贴切，《MGS4》终于为这位传奇般存在的人物画上了一个圆满的句号。



◀拜托您老人家就别再“成长”了，您的儿子都把整个宇宙滚没了，竞选总统还有什么意义吗……



▲也许“吃豆人”先生更适合去做食品代言，标准的代言笑容。



▲我不得不说的是，尼科这幅尊荣，不管怎么打扮，只要印在纸上那就是标准的通缉令。



《GT赛车》餐馆开张



GRAN TURISMO café

这几年，山内一典和他的Polyphony Digital对《GT赛车5》之外的一切活动都非常热情，当玩家在苦苦等待《GT赛车5》之时，山内一典正带着他的组员们到世界各地商务旅行或者参加各种车展，或者是研究如何通过4台PS3联机实现4倍于全高清的超高清画面，又或者是研究立体成像技术。现在Polyphony Digital又增加了一个不务正业的壮举。

最近在日本著名的赛车场Twin Ring Motegi有一家新餐馆开张，这是《GT赛车》的主题餐馆“Gran Turismo Cafe”。这个餐馆的外墙、内部装修以及员工的制服都是《GT赛车》的主题，当然在餐馆中也会有《GT赛车5 序章版》的试玩机，而最令人不可思议的是，菜单中都有与《GT赛车》有关的菜式……不过比起吃一顿“GT拉面”，相信玩家更希望早点玩到《GT赛车5》。不知道在这款游戏发售之前，山内一典还要搞出多少稀奇古怪的名堂？





levelup.cn 提供

你认为麻布仔的肚子里塞的都是棉花？



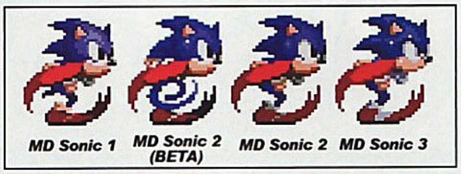
如果你一直以为可爱的麻布仔肚子里面塞的是棉花和爱，那么请在看完这篇“多边”之后再确认一遍自己的想法……因为现实永远都不会像你看到那样简单。这幅由纽约画家和玩具设计师Jason Freeney绘制的插图将会以残酷的手段让你明白麻布仔到底是怎么构成的，那里面有骨骼、关节、心、肝、脾、胃和其他所有你能想到的黏糊糊的玩意。

事实上Freeney之前也曾经给乐高玩具角色和妙妙熊画过类似的解剖图。如果上面这幅已经让你感到不舒服，那我们建议你最好还是忘掉刚才看到的，就当那里面塞的是棉花和爱好了……

全部的索尼克在这里集合



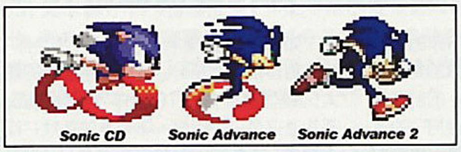
作为世嘉的吉祥物，索尼克的形象已经深入人心，永远都在高速奔跑的蓝色刺猬也代表了世嘉永不言败的企业精神。下面就让我们一同踏着索尼克从 MD 时代开始留下的足迹，看看这多么年来它的形象有着怎样的变化吧！



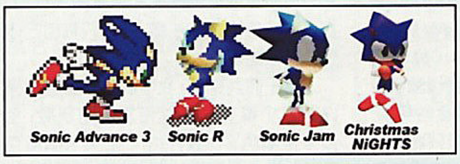
▲MD 上 3 作索尼克的造型基本没有什么变化，值得注意的是 2 代“BETA”版跑起来的索尼克腿部变成了有趣的蚊香形，不知道 DC 的 LOGO 创意是不是从这里就已经诞生了（笑）。3 代的造型的细节似乎更加细致了些，索尼克也终于换上了新鞋。



▲可以看出登陆掌机 GG 的索尼克在解析度上明显不如 MD 版，而且人物的比例也做出了调整，索尼克显得更加 Q 了。



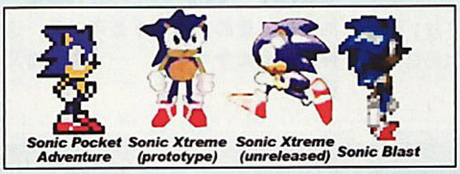
▲索尼克的身材开始向修长的方向发展，《索尼克大冒险 2》中的细节已经相当丰富，我们终于能够看到跑鞋是什么样子的了。跑起来整个身体下半部分呈“8”字形的索尼克在所有作品中算是比较少见的。



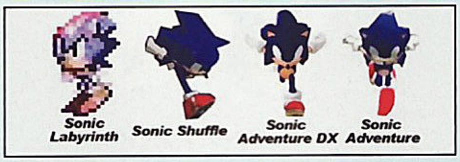
▲随着主机性能的进步，3D 造型的索尼克开始出现，不过身材又开始回归 Q 版，在《深夜入梦》中客串的索尼克造型比较逗趣，圆圆的黑眼珠非常可爱。



▲驾驶着赛车的索尼克也是难得的造型，没想到一向以跑不死著称的索尼克居然也会使用汽车代步，相信这个造型出现次数寥寥也是因为索尼克本人实在不习惯以这种方式狂奔吧。



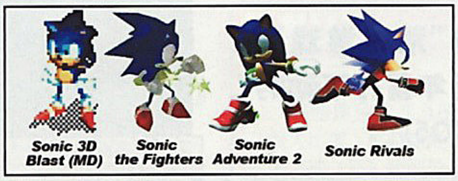
▲这几款游戏中索尼克的造型的确有些诡异……



▲随着技术的进步，索尼克的 3D 建模也越来越圆滑，不过偏向真实的 3D 索尼克似乎丢失了原来的速度感。



▲从左到右讲述的是索尼克励精图治并最后减肥成功的故事（笑），虽然第二个矮胖的索尼克造型并不多见，但是我敢保证这是最像刺猬的一个造型了……



▲战斗力十足的一组造型，游戏为了突破固有的套路开始向各种游戏类型进军，虽然令人印象深刻的不多，但其中也不乏成功的作品。



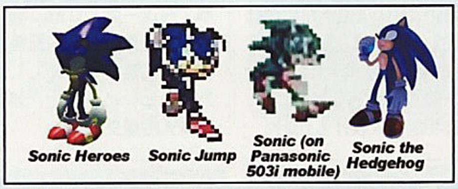
▲ 2D 造型基本已经淡出人们的视线，索尼克的装备也越来越丰富起来，细心的玩家可以发现索尼克的身子越来越短，腿却越来越长（不愧是靠两条腿吃饭的明星呀）。



▲运动健将索尼克不仅网球打得好，而且还在北京奥运会上露了一把脸。



▲这两款作品都是前不久的新作，游戏的类型都有很大的突破，但是加入了一骑当千动作要素的《释放》却显顾此失彼，失去了系列的精髓。



▲那个看起来更像是绿色大灰狼的家伙是如假包换的索尼克……



▲格斗家索尼克的眼神非常具有杀伤力，千万不要被他日行千里的双脚踢到。

游戏挽救日本英语教育？





经常玩日式游戏的人一定对日本人的英语水平感到震惊。日本人的英语发音之不标准，实在是到了令人发指的地步。日本式英语是用口音和英语语音交织在一起再结结巴巴讲出来的大杂烩。可能大家会认为这是因为日本人不像我们国家一样重视英语教育，但答案却是完全相反的，日本人在初高中要学 6 年英语——和我们一样。

为什么会出现这种情况呢？日本人对此的认识也有很多种。日本年轻人认为这是由英语和日语之间的差异造成的，包括语法、语序、发音等等。很多人认为既然世界能够容忍印度式英语或者新加坡式英语，那么就应该接受日本式英语。不过问题在于日本式英语的差异比起“臭名昭著”的印度式英语来说还要夸张，像 BIOHAZARD 念成バイオハザード还算比较好理解，KING 这个词念成キング就很让人抓狂。我们都知道 KING 里的 G 是不发音的，但在日语里就一定要发グ，像这样的例子还有很多很多。不过大部分日本人还是不提倡所谓的日本式英语，因为这种日本式英语的速度远远比不上正宗英语，和外国人正常对话是不可能的

日本社会则普遍认为原因是教师的英语水平太差，才导致现在的日本人英语不行。日本学生每天都在课堂上倾听他们老师那糟糕的口语和发音，自然不会学到正宗的英语。而日本教育部门则认为问题是学生学习英语的动力不足，因为日本和其他亚洲国家不同，英语水平的高低对于未来就业并不重要，因此学习的动力不足。日本教育部门的调查显示，强制性的 6 年英语教育对于许多日本人来说，只产生了所谓的英语过敏——下定决心除应付考试过关外不再多学，并强烈希望一旦考试通过就忘掉所有的英语。如果人人都是这种想法，自然是无药可医了。

不过最新的调查表明，由于欧美文化的冲击——其中最直接的便是美式游戏的冲击，日本人（特别是年轻人）目前对英语的反感情绪正在发生变化，对英语产生好感以及想掌握一口流利的正宗英语的人正在增加，日本人对于原声游戏的接受程度也在大幅增加。或许正是出于这个原因，像《质量效应》、《战争机器 2》这种大作，才会在今年决定发行日版吧！

（根据日本时报在线报道改写）





■一手一个手柄玩PRO难度的QTE部分成为了自己与女友双打《生化5》最特别的回忆。

黄金眼评分 30 满分 30

即日起，本人的“荒岛游戏列表”增加一款，除了万年雷打不动的《WE》之外，还有《BIO5》。

生化危机5	Capcom		动作射击
多机种	Biohazard 5		日版
	2009年3月5日发售	1～2人	8800日元
	对应机种为PS3、X360		

在开始写本文之前，我特意翻出自己写的《BIO4》的黄金眼 REVIEW，发现有很多文字几乎是改吧改吧就能再登一次，但毕竟4年过去了，对于这样一个“特殊的游戏”，如何准确地与大家分享游戏感受——还真是件头痛的事情。

4年的等待

现在形容一件事物让人失望，我们喜欢用“雷”这个词。和绝大多数受人瞩目的游戏一样，《BIO5》推出之后照例也有“玩了一遍，放弃”、“《BIO5》太雷了！”这样的言论，不过在我心中，就从来没有担心过《BIO5》成功与否的问题——或者说“好玩与否”——肯定成功，肯定好玩，只是期待看看能到哪种程度。毕竟，通过前期对游戏的了解和试玩，我们都知道《BIO5》可以说是《BIO4》的血脉相传之作，并且还有次世代进化而带来的一系列附加值：画面、音效进化、网络功能等等，我的《BIO4》通关感想是：“天哪！这样的游戏以后玩不到该怎么办？”——4年之后，终于又玩上了！

你和制作人较什么劲

我一直认为三上真司先生在Capcom时代的成就有二：一是开发了《BIO》，二是统领第四开发部期间培养了大量的年轻制作人，后来人走了茶没凉，留下《BIO4》，川田将央改吧改吧弄到Wii上，卖出200万，然后再接再厉弄出《安布雷拉历代记》，从此上位；《BIO5》的开发经小林裕幸之手再转给竹内润，前年TGS展的时候我还在《失落的星球》的试玩区门口看到竹内润站在那儿“偷看”玩家们的反应，周围人来人往也不见有人搭理，但经《BIO5》一役，我估计他是不会再轻易在会场溜达了——所谓的“传承”应该也就是这个意思——开发《BIO5》这样级别大作的制作人总会被光环所笼罩，同时也不可避免地受到各种各样的非议，因为目标玩家群越大，口味也就越杂，像这么一个只能成功不能失败的续作游戏，又是在次世代主机上重新开发，满足绝大多数人的口味也就成为了最稳妥的选择。但游戏推出之后，依然有不少人“破口大骂”，炮轰制作人，最集中的一点（居然）是“完全照搬《BIO4》，缺乏创意”！而且《BIO4》发售那阵子“还是怀念最初的那种《BIO》的风格”的言论也再度出现，但事实上还有多少人能够接受那样节奏的《BIO》呢？君不见一直保持同一风格的“《寂静岭》系列”影响力越来越小？衡量一款游戏好坏的标准有很多，最终市场的接受程度，也就是销量，应该是最“普及”的一种标准。《BIO4》为这个系列开创了新的篇章，获得了巨大的成功，所以无论从哪个角度来说，在续作中对前作进行完善都是一件理所当然的事情——虽说制作人换了，但玩家群没变吧？在Capcom的续作开发史上也不是没有失败的例子，比如《鬼泣2》，一塌糊涂——但游戏的玩法也是完全建立在前作的基础上的，这才是真正的“失败”，而《BIO5》，我想很多人都会有和我一样的想法：这就是我一直想（再）玩到的游戏。

有鉴于此，你和制作人较什么劲呢？

剧情与演出效果

如果你还纠结于“为什么本作的双主角不是克里斯＋吉尔”，那你就真的是上了Capcom编剧的当了。《BIO5》的剧情比《BIO4》要好，但充其量也只起到了“为了让这些人物都出场”的作用。其世界观以及BSAA的设定甚至让人想到了《MGS4》那个METAL GEAR与私人武装部队横行的世界，也不知道是巧合还是别的什么——“小威斯克计划”是不是也和《MGS》里的“魔童计划”太像了点？《BIO4》干净利落地咔嚓了安布雷拉公司，《BIO5》则干脆让一度的幕后最大黑手斯宾塞也领了便当，至此也让TRICELL公司走上台前，之后的故事该如何发展不好说，但只要威斯克不再出来闹鬼，续作也可以彻底重新开始了——但这个“重新开始”是建立在既定的角色关系的基础上的——有克里斯就必然有吉尔，有里昂就必然有艾达，而在里昂与克里斯分别担当男一号之后，《BIO6》会是一个什么样的角色组合很让人期待了，会是克莱尔吗？毕竟她的角色关系设定能让里昂与克里斯都同时出场。

剧情对于《BIO5》这样的游戏真的不重要，但“演出效果”是强调感官刺激，充分调动玩家情绪的最大法宝，不可能不重视。在这一点上Capcom看得很清楚，花重金在好莱坞打造的剧情动画可以说是当前次世代游戏中的NO.1，这对于整个系列乃至Capcom的次世代游戏开发都有着里程碑式的意义。

合作与佣兵模式

如果除开因技术进步而“理所当然”强化的音画效果部分，《BIO5》与前作的最大区别可能只有两个：合作与佣兵模式。要知道这是一个历经4年开发的游戏，“双人合作”的真正兴起其实应该是从《战争机器》开始，《BIO5》也确实经历了从“部分关卡支持双人合作”到“全程双人合作”开发历程，在合作模式这件事上，Capcom充分显示其敏锐的嗅觉和果断的执行力，双人合作的带来的乐趣，的确只有自己体会之后才能明白。

至于佣兵模式，我可以拿我的目标来说明这个模式为游戏带来的耐玩度：全关卡全角色SS级评价＋全关卡威斯克灭杀150人。其实比起前作的佣兵模式，最大的改进仅仅只是“使用体术杀死敌人得到5秒时间奖励”而已，但正是这样的一个改进，让游戏的可能性变得更多！现在我的PS3和X360里都是《BIO5》，我想，这个局面也许会持续到《WE2010》的到来。

写到最后 **我突然得知一个不幸的消息：自己的X360版《BIO5》记录被人误操作给覆盖掉了。如果换成其他游戏我可能会感觉非常扫兴，但这次反而激起我“用初始状态来玩Pro难度”的兴趣。是的，好玩才是硬道理，这样的游戏如今可不多，一定要珍惜又珍惜。**

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW


■克里斯续作出场可能性：50%


■谢娃续作出场可能性：20%


■威斯克续作出场可能性：80%

grand theft auto CHINATOWN WARS

REVIEWED BY | 雷电

游戏时间 30 小时以上

热血推荐



横行霸道 唐人街战争	Nintendo/Rockstar Games	动作
NDS Grand Theft Auto: China Town Wars		美版
2009年3月17日	1人	39.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

黄金眼评分 25 满分 30

一张卡带装下了一座自由城！它还应该被装进所有喜欢在《GTA》中寻找自由的玩家的口袋里。

NDS 版《横行霸道 唐人街战争》与这几年一直贯彻的"《GTA》系列"主要表现手法并不相同：游戏过程只能使用俯视角，模拟摄影机的视角也只能做观赏用；驾车部分乍一看像极了 FC 上早期的赛车游戏；移动时看不清人物的具体动作，两只腿拼命地倒腾着；战斗部分基本要靠自动锁定才能搞定。如果在玩游戏前，你只是看到以上这些评价的话，很可能会错过这款精彩的作品，下面让我们一起回味一下本作的"用心良苦"吧！

麻雀虽小，五脏俱全

在开始游戏前，我并不知道本作中的自由城将被改成什么样子，而且以"唐人街"为副标题让人不得不在潜意识中就把本作的区域想象得很小。而进入游戏，控制从香港到美国的阔少摆脱了绑架者之后，双脚踏上自由城这块土地时，眼前的城市实在振奋人心。以《GTA Ⅳ》的自由城为基础，包括除了最右边的Alderney岛外的三个大岛、四个地区，主要干道都在，只是将街区内部的构造变了变，减少了家用机版中丰富的场景细节和一些小巷，但是对于熟悉《GTA Ⅳ》的玩家，你会在本作中找到你熟悉的街道和标志性建筑。

路人会根据一天的时间段作息，根据天气做出相应的举动，比如下雨天街上就会到处都是各种彩色的伞，还有人冒雨在街上疾奔。当你在街上闲逛的时候，会遇到各种突发事件，几辆救火车抢救着火的车辆或民宅，警察设置路障阻拦匪徒并当街枪战……你可以做各种事情找些主线剧情以外的乐子，比如帮帮警察维护治安；帮帮匪徒为所欲为；在和谐的街道上引起骚动然后看看不同性格的市民或大呼小叫或向你开火；到彩票中心刮奖去，也许你能抽中一套别墅……虽然一些细节不如家用机版的精致，但制作组恰到好处地把握了表演的度，就像蜻蜓点水，优美、简洁，却让人印象深刻。

简化的操作，不简单的游戏

用其他机种上对游戏的衡量标准来评价这款游戏是不公平的，不过即使以那样的标准，本作也算是优秀的作品。真正吸引人的是其适应于NDS主机而做出的各种改变。全程俯视角的本作，虽然画面是3D，但游戏方式更接近2D，2D的玩法虽然在系列现有的基础系统上进行了相当大的简化，但是却并不是简单的游戏。

首先，游戏最大限度地利用了NDS的触摸操作，没有丝毫生硬地"为了用而用"，整个NDS成了你的PDA，通过下屏的触摸操作让你轻松查看E-mail、设置GPS路标、查看周围的特殊地点、指示重要目标……一切只要一点即可，方便之极。

控制角色的战斗部分在游戏中占了很大比重，感觉像是在玩可以锁定敌人的《魂斗罗》俯视关卡。针对主机而出台的全新投掷系统让扔手雷、燃烧弹的乐趣更足，只要在下屏上拖出一条抛掷线就可以；锁定射击系统让射击更轻松，但是仍旧拥有一些难度，后期的任务中敌人数量非常多，通常情况都是主角一人利用掩体与敌人周旋，幸好有诸如火焰喷射器和火箭筒等强力武器供玩家使用，游戏中还有专门的杀戮小游戏让玩家享受本作简单刺激的战斗。

车辆驾驶部分变更较大，虽然没有速度感的视觉冲击，但是在广阔的场景中自由地飞速奔驰快感十足。驾驶手感调整得刚刚好，手刹和刹车的差别一目了然，游戏中熟练运用可以爽快地在自由城的大街小巷穿梭。车辆碰撞后的腾空、翻滚、打滑等等动作效果因为适当地夸张表现使得车体显得轻飘飘的，但是符合整体的卡通风格。本次摆脱警察通缉的方式也成为完完全全的公路追逐战，新的规则要求撞毁一定数量的警车才能降低通缉指数，在自由城里玩《火爆狂飙》吧！

丰富的任务

主线剧情一共58个任务，每个任务的长度比家用机版较短，但是丰富的种类也让流程没有一丝枯燥感，潜行跟踪打花伞的目标、水上打捞作业、中国传统的舞龙节目等等任务都会给人深刻的印象。广受"懒人们"欢迎的打车系统依然存在，除了按键叫车外，你甚至可以直接对着麦克风吹口哨，代入感和瞬间产生的对游戏本身的好感妙不可言，惟一让人遗憾的是不能强行打车。

丰富的支线任务是让《GTA》的庞大的城市中每一个角落有用武之地的关键一环。100个摄像头、30个跳跃点、数十个杀戮任务带您逛便自由城的大街小巷。系列传统的特殊车辆开启特殊任务的设定仍然存在，并且在以一定条件完成相应任务之后会得到特殊的奖励，像"疯狂出租车"这样的将游戏的驾驶部分的乐趣充分发挥的小游戏很适合掌机游戏。

以下内容涉及剧透，未通关者慎读

分镜静止镜头加字幕的过场是本作剧情表现上的硬伤，但是浓厚的中国风、复杂的人物关系、精彩的对话设计、巧妙的前后铺垫让剧情也充满看点。直到故事的最后一刻，主角和捧着 NDS 的我们才得知真相。当你站在水池边，地上躺着自己的叔叔时，回想在自由城里经历的一切，玩家能体会到小组的用心良苦。主角从香港到美国，帮助各个大佬做的一系列"脏活"都在一个精心设计的圈套中，一直对主角用心良苦的好叔叔是杀害父亲的凶手，是内鬼，是最利欲熏心的人。它从另外一个角度给了《GTA Ⅳ》的主题"No one fucks with my family（绝不让任何人伤害我的家庭）"一次诠释。



▲从香港到美国，完全不同的生活环境，中国人的自由城之旅。



▲分镜表现的过场动画因为有了精彩的台词和个性鲜明的人物造型而增色不少。



▲游戏的画面显然不能用惊世骇俗形容，但是能在NDS上看到如此流畅的3D画面也让人惊喜。



▲PDA功能强大，精心设计的触控操作让本作玩起来轻松流畅。



极道之龙

《如龙3》剧情小说（下）

文 玛娜 美编 NINA

5 经过了一场恶战，黑衣人不但没有从桐生的手上讨到什么好处，反倒纷纷落败，桐生正要逼问对方为什么探听大吾的情报、受谁的指使时，领头的那名黑衣人突然掏出了一把枪，带领同伴匆匆离开了小巷。

虽然心中充满了疑惑，但是桐生没有太多时间与他们纠缠，他快速穿过小巷，冲到了千禧塔上与柏木见面的风间组办公室。

办公室的一侧是一块巨大的落地窗，通过落地窗，可以在华灯初上之时一览东京的夜景，当桐生走进办公室的时候，柏木正站在落地窗之前。

柏木修，东城会直系二代目风间组组长，在桐生的养父，风间组第一代组长风间新太郎去世之后，他便成为了风间组新的领导者。而当大吾遭受枪击后，作为东城会元老的他暂时接替了代理会长的职务，统筹整个大局，在目前的东城会中，他也是桐生为数不多的可以信赖的人。

“你来了，桐生。”听到门外的声音，柏木转过身来，“时间已经不多了，有件事必须和你商量。”

桐生向柏木投去询问的目光，不过，看到柏木凝重的神色，他也已经猜到了几分。

果然不出桐生所料，柏木紧紧皱起眉头，沉声道。“是关于今天的干部会议的事情。”

东城会的干部会议是在不久前召开的，东城会的几大直系组织龙头，锦山组的神田强、白峰会的峰义孝、真岛组的真岛吾朗、滨崎组的滨崎豪均参加了会议。而这次的会议，目的是为了决定一件关系到现在东城会生死存亡的大事。

“什么？要请四代目回来？”身形壮实的神田强刚听到柏木的话，便按耐不住大叫起来。

“是的，现在六代目出了事，不能让东城会的根基发生动摇。我们做了最坏的打算，想先把东城会托付给其他组织也能够认可的人。”柏木点了点头，神田强的反应早在他的预料之中，在几个干部中他算是相当不安分的一个，六代目受到枪击，这正是他想要趁机爬上会长宝座的好时机。

在柏木的目光扫视会议室一圈的同时，身着考究名牌西服的峰义孝也表了态。

“我同意。”



“峰，你这个家伙！”神田强立刻将怒火转向了峰义孝。

“神田大哥，目前请桐生四代目出山是上上策。”峰义孝不顾愤怒的神田，转而面向柏木，“我与大吾是八拜结交的兄弟，本应该无论发生什么，也期望大吾能回来主持大局，但是，还有近江联合等其他组织方面的顾虑，我想，只有尽快推举一位其他组织也能认可的代理当家，然后再等待大吾回来。”

“嗯。”柏木赞同地点了点头。

“事到如今还说个屁！”眼看着峰义孝和柏木的意见达成了一致，神田激动的从椅子上跳了起来，他的右手用力一挥，将抽了一半的烟头砸到了峰义孝的身上。“身为黑帮，老大都被干掉了还是该冷静的时候吗？成天玩股票脑袋给玩傻了吗？峰！”

峰义孝面无表情地掸了掸衣襟，整理了一下领口，并没有和神田争执。虽说目前都是由于白峰会在经济上的支撑东城会才得以维持正常运作，但是，和其他有一定资历的组长相比，年纪轻轻的峰义孝则是在最近两年才通过神田强的引荐加入东城会，再加上主要负责股票金融类事务，仅着这

层关系，一向狂妄的神田强才一直不将他放在眼里。

“我也赞同神田的意见。”一直默默观察着形势的滨崎豪突然开口道，“作为黑帮，比起继承人的事情来说，首先要做的应该是报仇才对。”

柏木的眉头微微皱了起来，光是脑袋简单的神田强一个人还好处理，但若加上滨崎豪这个老油条，最后的结果就很难说了。

“头，据我得到的情报，对会长下手的是和风间前辈十分相似的男人，您有耳闻吗？”滨崎继续道。

“滨崎，你说的是真的吗？”神田双眼圆瞪，“到底是怎么回事？”

“据六代目身边的人说，大吾在会长室遭到枪击的时候，房间里的似乎是酷似风间老大的人……”柏木低声道。

听到这个消息，峰义孝和神田强的脸上都露出了惊讶的表情。

“死去的前辈不可能再度复活，我认为应该是另有其人。”滨崎双手抱胸，悠然自得地问道：“头，您知道些什么吗？”

“不……我也是毫无头绪。”

“不管怎样，现在东城会要做的事情就是抓到枪击会长的人，搞清楚究竟是谁在挑起战争，四代目桐生先生回来主持大局的事情，放在这之后也可以吧？”眼看其他人都被突然公布的消息所震惊，滨崎立刻趁机强调自己的主张。

“不，这样不对。”峰义孝也坚持自己的立场，“现在应该先稳定东城会的大局，如果桐生先生不能代理老大稳定军心的话，直系 99 个团体必将会成为一盘散沙。”

一声打火机的清脆响声突然响起，神田点燃了手里的另一根烟，梓梓地坐回到椅子上，“总是桐生、桐生、桐生、桐生个没完没了……你们究竟是怎么回事？要是这么想让桐生继承老大位置的话，倒不如老子把桐生给宰了！”神田狠狠地吸了一口烟，“头，借这个机会说一声，我们三代目锦山组是不会服从桐生的。初代和上代都被桐生干掉了，这点我们锦山组是不会忘记的。”

“但是，你不是那时因为强奸罪被关在大牢里吗？”滨崎皮笑肉不笑地提醒道。

“少罗嗦！”神田恼羞成怒地大吼道，“不管怎样，锦山组有理由干掉桐生！杀掉桐生之后，就由我来做东城会老大！桐生是东城会的敌人！我要亲手干掉他！”

“这真是让人置若罔闻的废话。”看到神田毫不掩饰想要成为老大野心的蠢样，滨崎忍不住出言相讥。“你干掉桐生倒是无所谓，但是没理由把老大的位置让给你们锦山组吧。你说呢，头？”

“说什么呢！现在是谈论后继人的时候吗？”柏木铁青着脸，注视着属下上演的一通闹剧。

“但是头要请桐生来，我和神田一样持反对意见。如果这样请桐生做代理老大的话，他就有可能作为七代目正式出山，你也不希望看到这种事发生吧？峰。”

滨崎斜眼望向峰义孝，确认对方没有反应之后，继续大声说道，“好想听听另一位干部的意见啊。”

滨崎所说的，正是一直沉默、不发一言的真岛组组长真岛吾朗，这个戴着一只眼罩的男人正坐在椅子上，似乎对其他人讨论的事情完全没有兴趣。

“真岛大哥，你还是本部的少当家助理，请发表点意见吧。”

众人的目光都转到了真岛的身上，他的意见将会对这次会议的结果起到关键的影响。

真岛沉默了片刻，抬起头来，大声道。

“傻冒。”

“啊？”

“我怎样都无所谓，你们想怎样就怎样吧。追查风间大叔的亡灵也好，和小桐生干架也好，想怎样就怎样吧。”真岛从椅子上站起来，转身准备离去，突然又停了下来，“不过，我有一件事要说明，你们打归打，但是要是进入我的地盘……那时就别怪我不客气。”



说罢，真岛便大摇大摆地走出了会议室。

由于真岛提前离场，其他干部的意见无法达成统一，会议最终被迫匆匆收场，未能做出最后的决定，离开会场之后，柏木便立刻联系了桐生。

“这样啊……”听完柏木的转述，桐生大致明白了目前组织内部的形势。

“有的组织应该知道你已经返回神室街了，要特别留意神田，”柏木神色凝重地叮嘱道，“恐怕各个组织都将会有各自的行动，我打算先控制住神田的举动，然后尽快找到枪击大吾的凶手。”

桐生掏出咲的画，递给柏木。虽然早已听桐生提到，不过亲眼看到画上酷似风间的男人时，柏木仍不禁倒抽了一口凉气。

“但是，如果画上的这个男人是凶手的话……他是怎么从冲绳到东京的？”柏木注视着画，提出了自己的疑问。

名嘉原被袭击的时间是下午 4 点多，大吾被枪击的时间则是 6 点半左右，之间仅仅相差 2 个半小时，即便是乘飞机从冲绳飞到东京至少也要花这么长时间，更别提还要从机场赶到东城会……

这个疑点让桐生和柏木陷入了沉思，就在此时，会议室内突然陷入了一片漆黑。

“停电吗？”柏木快步走到落地窗前，但是窗外的神室街却仍是灯火阑珊。

一阵螺旋桨转动的声音突然自窗外的天空响起，随即，一架直升机出现在窗前，直升机的探照灯猛地照亮了整个房间，让两人眯起了双眼，就在这短短的瞬间，直升机的舱门中推出了一挺重机枪。

桐生的脸色急变，立刻俯身扑向地面，与此同时，接连不断的枪声在头顶响了起来。落地窗上的玻璃被全部打碎，碎末在地面上不断跳动，子弹撞击到地面，不停地迸出火花。

大约几十秒后，机枪停歇下来，舱门随之关上，直升机和来时一样迅速地驶往了远方，办公室再度被黑暗所笼罩。桐生立刻站起来，望向柏木所在的方向，却只看到了一片血泊。

“柏木先生！”桐生立刻冲过去扶起身中数枪的柏木。

“桐生，这个人……”柏木费力地举起捏在手中的画像，“找出与这个人有联系的人……大概那个家伙在冲绳度假胜地开发的幕后，企图夺得权利……”

血液不停地流出体内，柏木感觉到死亡的气息与自己越来越近，他深吸了一口气，用最后的力气将自己的遗愿托付给了桐生，这才闭上了双眼。

“那家伙在东城会里……把那家伙找出来……明白吗？”

这是柏木最后留给桐生的警告。

6

枪击发生之后，警方在几分钟之内赶到了千禧塔下，开始疏散人群、封锁现场，桐生则趁着人流拥挤的时候甩开警察钻到了附近的巷子里。

就在那里，桐生遇到了一个老熟人。

伊达警察。

伊达带着桐生进入了附近的一家酒吧，和老板娘打了个招呼便坐到了吧台前，走进酒吧内部，一种



熟悉的感觉突然浮现到桐生的心中。

“没错，正是以前你经常来的塞丽娜，现在被新老板娘买下，重新装修了一下。”伊达环顾四周，和桐生解释道。

“伊达先生，还是喝你平常喝的那种吗？”老板娘轻轻从柜台上取下“山崎”。

“好，一会儿若造也过来，他那份也帮忙准备一下。”拿起酒杯，伊达侧过头和桐生碰了一下，“这里是我们经常使用的店，窃听器、摄像头之类的都没有，放心吧。”

“嗯，但是……伊达先生怎么知道我在那里？”

“是一辉告诉我的，因为是你的事情，我想是不是又被卷入到麻烦中了。”

正在两人交谈的时候，一个戴着鸭舌帽的男人突然气喘吁吁地冲进了酒吧里，伊达像是正在等他一样，探出头问道，“东西呢？”

“真是，这个叫法……这不是那么不值钱的东西吧。”戴着鸭舌帽的男人跌跌撞撞地冲到吧台前，端起老板娘倒满的酒杯一饮而尽，然后将手里的牛皮纸袋丢到了伊达的面前。

“不错不错，干得不错啊。”伊达取出里面的东西，满意地赞叹道。

纸袋里的是几张照片，伊达把照片一一放在桐生面前，“有必要让你看看，东城会现任干部们的照片。”

桌上放着的五张照片正是参与会议的五名干部，除了柏木和真岛之外，桐生默默地将其他三个人的脸记了下来。

“为什么会有这些东西？”

伊达神秘一笑，从胸前的口袋里掏出了一张名片，“实际上我现在是干这个的……”

“伊达先生做记者了？”接过名片，上面赫然印着“京滨报社”几个大字。

“嗯，桐生，你这次所卷入的事件实际上和我现在正在调查的目标有联系。”

“目标？”

“与东城会以及国土交通大臣铃木善伸密切相关的‘冲绳度假胜地开发’，东城会内部目前有人在和他联系。”伊达叹了口气，“前面是十分危险的旅程，你必须要详细地了解对手才行啊。”

“柏木先生在临死时也对我说，东城会有人企图通过‘冲绳度假胜地开发’法案夺得权利。”

桐生呷了一口酒。联系伊达和柏木的话，看来有人违背大吾的意愿背叛东城会议经是不争的事实了，而目前在东城会能策划如此计划的人，无疑就在这五名干部中间。

“那个叛徒也和枪击大吾的人有关系。”桐生把染上了柏木鲜血的画递到伊达面前，“这就是枪击大吾以及名嘉原的凶手。”

伊达打开画，脸上露出了匪夷所思的神色。

“我也不知道怎么回事，枪击大吾和名嘉原的就是这个酷似风间的人。还有袭击我的黑衣人，以及刚才的直升机袭击，敌人究竟在哪里？”

“总之，现在只有查找东城会的叛徒这一条路了。”伊达无奈地耸了耸肩，指着一个胖子的照片道，“我来查查画中的这个人是谁，你去调查最有嫌疑杀害柏木先生的神田。”



“明白了。”桐生立刻起身离席，神田与柏木不合的传闻他之前就曾听说过，柏木被杀，神田无疑是最大的嫌疑人。

推开酒吧的大门，桐生的手机突然响了起来，一接通电话，手机里就传来了力也不满的声音。

“大哥太过分了啊。”

力也所说的正是桐生将他丢在冲绳，一个人回到东京的事情。

“真是抱歉了，冲绳出了什么事了吗？”

“那倒没有，不过我现在已经在神室町了。”

还没等桐生有所反应，力也便得意地继续说了起来，“虽然大哥让我留守冲绳，但我还是想亲手找出枪击老大的凶手。牵牛花已经交给千夫了，不用担心。”

看力也的架势，想将他劝回去肯定是没什么可能了，而且桐生也完全能够体会他的心情。

“算了……我去接你。”

桐生无奈地挂了电话，朝着神室町纷乱的人潮中走去。

7

根据伊达的情报，桐生带着力也来到了附近一家爱情旅馆的403室，据说无女不欢的神田强经常光顾这里。

按下门铃之后，前来开门的果然是上身半裸的神田本人，听到桐生报出自己的名字后，神田面色骤变，立刻撞开两人冲出了房间，一边大叫敌人来了，一边慌慌张张地向走廊上逃去。

在神田的喊叫下，几名锦山组的组员挡住了桐生和力也，两人立刻分开，力也一路向下对付打手，桐生则前往上层追赶神田。

虽说神田的体型壮硕，不过逃命却是相当灵敏，赶到楼上的时候，神田早已经不知去向了。桐生挨个推开途经的房间，终于发现其中一间以红色与紫色为基调的房间有一些异常之处。

那是一间长条形的房间，四周的灯都亮着，房间里装饰不多，一眼就可以望到尽头，只有一侧的圆形小浴池相当引人注目，桐生看了一眼浴池，便抬起头来扫视屋顶上有没有供人藏匿的地方。

这时，一阵水声突然从桐生背后传来，接下来一双湿淋淋的手便勒在了桐生的脖子上。桐生立刻反手捏住对方的手腕，向外用力推开，顺势一个过肩摔将背后的人狠狠地摔在了地板上，果然正是藏在水中的神田。

一见桐生，神田便像疯狗一样扑了上来，见到这个情形，桐生明白想要好好谈话是不可能了，他迅速闪过神田的袭击，一拳狠狠击中神田的小腹。神田大吼一声，向后倒退了几步，稳了稳脚步，绕到桐生的侧面，再度扑了上来，却又一次被桐生击退。



虽然对桐生有所忌惮不敢贸然靠近，神田仍然不肯轻易认输，掰下墙上嵌着的巨大装饰石盘舞得虎虎生风，企图用力量逼退桐生，桐生一个翻滚，移动到神田的背后，狠狠踢出一脚，神田惨叫一声，便趴在地上动弹不得。

“我只想问你几句话。”桐生快步走上前去，一脚踩到神田的脑袋上，“告诉我你知道的一切，柏木是不是你杀死的。”

“我，我什么都不知道。”神田不服气地瞪着桐生，还企图伺机对桐生发起反击，不过当桐生加重的脚下的力道后，神田终于认命地说了实话，“我为什么要杀柏木？无论如何，组织现在没有老大对我来说都没有好处啊！啊……我知道了！”

“什么？”

“滨崎，一定是滨崎！”神田像是解开了自己一直以来疑惑着的谜团，分外兴奋地大声叫道，“这家伙怂恿我出头火并，他一个人躲在后面享清福！听说他现在已经联合了唐人街的蛇华帮，想要夺走神室街……”

“滨崎？”桐生若有所思地点了点头，看来这件事牵扯的人员比他想像得还要复杂。

更让桐生吃惊的还在后面，回到酒吧后，伊达将一张新到手的照片递给了桐生，这张照片拍摄的是国会办公室里国土交通大臣铃木善信和真岛吾朗会面的情景。

难道真岛吾朗就是东城会里的叛徒？桐生的脸色微微一变，随即又恢复了正常，站起身来准备离开酒吧。

“真岛兄不会背叛对我许下的诺言，他不是那种人……力也，你留在这里，我要去见一下真岛，亲自问问他。”

“知道了，大哥，你快去吧。”力也很清楚，这件事绝不是自己可以插手的，便干脆地坐在座位上打算在原地等待桐生回来。

虽然不愿相信眼前看到的照片，但是桐生的心底仍然不禁有一些动摇，真岛本身就与建筑这方面的工程有很深的关联，铃木善信会找到他合作也不是件奇怪的事情。但是，凭借桐生一贯对真岛的了解，他并不是这种为了利益而不顾一切的人。

顺着熟悉的道路走进赛河公园的工地上，周围几乎没有发生什么变化，让桐生不禁想起了两年前的情景。不过，再往前走就发现了不同，前方一片广阔的空地上，竟只有一间小铁屋孤零零地立在地面上。铁屋中也是什

么都没有，只有一架电话，上面记着一排“联络用号码”。

桐生随手拨通了电话，话筒内立刻传来了真岛标志性的如疯狗般的狂笑声。

放下话筒，桐生推门走出小铁屋，而面前出现的情景却几乎让他以为自己做了一场梦。只是短短半分钟的时间而已，铁屋外便围满了手持武器、严阵以待的真岛组成员。

“小桐生啊……”真岛突然从一群人中钻了出来，大笑着朝桐生走来。

“还真是大场面呢。”

“只是最近的麻烦事太多，为了预防偷袭的小把戏而已。”真岛轻描淡写地说道，便带着桐生走进了隐藏在地下的真岛组秘密基地中。

刚走进真岛的办公室中，一张照片便跳入了桐生的视线里，那正是桐生之前看到的真岛和铃木善信的合影。

“你过来是想问这个吧？”还没等桐生说话，真岛便抢先说道，“其实这件事我早就知道。”

“什么？”桐生疑惑地盯着真岛，越来越不清楚他的意思了。

“其实，当初大吾就怀疑组织里有叛徒，那个人暗中勾结政治家，继续执行冲绳的土地开发计划。我就跟大吾越好，等有人去介绍我认识那些政治家的时候，介绍我的那个人肯定就是叛徒。”真岛把玩着手上的烟蒂，将其放进烟灰缸狠狠掐灭，“结果，滨崎豪就跳出来了，真是无聊……这样我就能肯定，滨崎一定和背叛组织的人有关。”

“滨崎不是主谋吗？”

“他没有那个实力。”真岛露出了一丝嘲讽的表情，他从来都不觉得滨崎是能够成就大事的人，“他现在的抬头完全是因为唐人街的家伙，没有唐人街的那些组织撑腰，他早就完蛋了。”

“说得没错。”

扬声器中突然传来了一个声音，桐生脚下站着的地面随即像电梯一样降了下去，降到了办公室下方被隐藏起来的很少有人知道的秘密据点。

从某方面来说，真岛组之所以拥有如今这样强大的实力，很大的因素要归功于建立在真岛组下方的这个巨大的神室街情报系统。

在这个秘密据点里，四周密布着大量的监视器，每一个监视器都在日夜不停地监视着神室街的各个角落，从阴暗的小巷到宾馆的走廊，从小小的居酒屋到政治家的办公室，这些摄像头在神室街中密布着，构成了一个密不透风的监控系统，而操纵着这个惊人系统的人，就是与桐生已经阔别两年的老朋友花屋。

不过，现在花屋却并没有心情叙旧，他从监视器中调出了一张照片，对桐生说。“你看看这个。”

看到那张照片的瞬间，桐生惊讶地张大了嘴巴。

“吃惊吗？也难怪，毕竟他和你因缘最深的人一模一样呢。”

在巨大的屏幕上出现的穿着黑色西装的男子，正是桐生所熟悉的风间，注视着那张面容，诸多往事一时之间突然涌上了桐生的心头。然而，已经死去的风间不可能复活，面前的这个神秘男人……究竟会是谁？

“老板！那群人在神室街……”一名手下似乎发现了什么，迅速将画面切到了神室街内，只见一群穿着白西装的男子提着武器，正耀武扬威地走在街上，为首的男人脸上有一条让人印象深刻的褐色长疤，他正是在华人街占据了最大势力的蛇华帮首领。

“刘家龙……”看到这个男人的瞬间，桐生突然产生了一股不祥的预感，一直以来，蛇华帮与东城会都水火不容，他们偏偏在这个时候出现，一定是发生了什么。

正如桐生所料，从花屋架设的摄像头看去，正巧能看到刘家龙从口袋中掏出的力也的照片。

力也……看到照片，桐生立刻飞奔了出去。

神室街里已经被蛇华帮的人所占据，普通行人见到这个局面，早已识相地各自离开。蛇华帮显然准备周密，每走一段路就能遇到一群严阵以待的爪牙围攻上来，桐生抓住了一名干部后，才从他的口中得知力也已经被抓的消息。

刘家龙选择了将和桐生正面交锋的地方定在附近一栋楼的天台上，刚一赶去，桐生便看到了被两个人牢牢按住的力也，而站在力也旁边的男人，正是得意非凡的刘家龙。

“好久不见了，桐生一马。这样的话就能见到你，所以我抓了那家伙。”

“我知道你们的目的，一切和那个人无关，快把他放了！”

“看来你还是不明白啊。”刘家龙摇了摇头，一个漂亮的飞跳从高处落到了桐生面前，“我要帮滨崎那个男人，只是为了向你报仇。”

几年前，桐生曾经狠挫过蛇华帮的威风，所以他刚一回到东京就立刻被刘家龙盯上。

刘家龙摆了一个起手式，手下立刻会意地将武器丢了过来，接过长刀，刘家龙顺势耍了几招，便毫不迟疑地向桐生劈来。

由于力也在对方的手中，桐生也不愿耽搁，立刻用尽全力与刘家龙周旋起来，不消一会便将他的长刀夺下，打倒在地。

但是，已经期盼着向桐生复仇数年的刘家龙岂肯这么简单便在桐生的面前认输？桐生刚提起腿向力也的方向走去，双腿便被刘家龙紧紧抱住动弹不得。

“胜负……还没有分出来呢。”刘家龙抬起头来，阴森一笑，随即，力也身边的一名手下迅速取出一把刀来，便要向力也的脖子砍去。

眼看桐生已经来不及救自己，力也绝望地闭上了眼睛，然而，在他感受到冰冷的刀锋之前，两声枪声响了起来。当力也睁开眼睛的时候，自己身边的两名男人都已中弹，瘫倒在了地上。

射出子弹的并不是桐生，而是一个绝对无法想像到的人。

此刻，那名男人正站在远处的另一座高楼上，一手持枪，动也不动地观察着这边的发展。又是一声枪响，刘家龙应声倒地，男人的目光冷冷地扫过桐生，一言不发地转身打算离开。

“老大！”桐生急忙阻止了对方，“你……不是风间老大吗？”

和风间一模一样的那个男人虽然停住了脚步，但是并没有回答。

“为什么将大吾……为什么枪击名嘉原？”

听到桐生的话，对方终于转过头来问道，“你是桐生一马？”

那名男子说的居然是英语，桐生愣住了片刻，疑惑地点了点头。

“眼神不错。”男人仔细地打量着桐生，称赞道，“和从我哥哥那听说的一样。”

哥哥？难道说……

就在桐生因意外的发展而感到震惊的时候，男人收起枪，迅速地消失在了另一栋楼的天台上。



8

在遇到那名和风间一样的神秘男子后，面前的真相更加扑朔迷离了，神秘男子是枪击大吾和名嘉原的凶手毋庸置疑，然而，他却又救了力也，这让桐生更加难以判断他到底是敌是友。

但是，不管怎么样，目前神室街的局面已经失控，桐生集中了无数敌人的视线，为了保护力也的安全，桐生坚持无论如何也要让力也回到冲绳。

就在伊达、真岛、花屋和桐生聚集在基地里，分析下一步的行动时，花屋的电话突然响了起来。

“什么？白峰会的会长？”听到电话那边的报告之后，花屋不禁惊讶地叫出声来，“桐生，白峰会的峰义孝看样子想要见你一面，他马上就要到这里来。”

不出片刻时间，提着一个大手提箱的峰义孝便走进了基地中。

“没想到神室街的地下竟然有这样的地方，真是吃惊啊。”环顾着房间里的布置，峰义孝悠哉悠哉地走到了所有人面前。

“那你有什么话要对我说吗？”面对来意不明的峰义孝，桐生保持着警戒的态度。

“其实这次的风波，多少也受到我们组的影响，所以我想来负起责任。”峰义孝将手提箱放到了花屋面前桌子上，从振幅和声音来看，箱子里的东西有着相当的重量。

峰义孝将箱子的开口转到桐生面前，打开扣袢，里面的东西顿时全部显露出来，看到那东西，房间里陷入了死寂之中。箱子里的竟是神田的脑袋。

几秒钟后，力也的干呕声才打破了寂静。

“这是演的哪一出？”桐生开始用全新的目光重新审视站在自己面前的男人，这名本被认为只会赚钱的暴发户，或许绝不仅仅是人们所想的那样。

昨夜 白峰会事务所

“可恶！桐生那个混蛋！绝对饶

不了你！”

随着神田愤怒的吼声传来，峰义孝的办公室中也不停地响起一阵阵东西被砸碎的声音，面对着正在肆意发泄自己被桐生打败的怒火的神田，峰义孝只是坐在沙发上，冷眼注视着他的一举一动。

“干吗摆出一幅若无其事的样子，喂，峰！你倒是说说这是怎么回事啊！”可能是峰的反应并不能让神田满意，他停下动作，又愤怒地将矛头对准了峰。

“大哥，这是我的事务所，请你注意情绪。”峰一动不动，语气冷淡地回答道。

“别放屁，呆子！你要是再不做点什么，桐生那个呆子就要朝这里攻过来了！”峰的态度更激怒了神田，神田几乎就要跳了起来。

“我不是在干部会上说了吗？我也并不打算要和桐生作对，就是因为你到处惹事生非才搞到现在这一步。”

“可恶！我才不想被你这种崇洋媚外的人说教！”神田瞪圆了眼睛，在办公室中四处寻觅，一把将挂在墙上的壁画拽了下来，狠狠地砸到地上，又顺手推倒了一边的花瓶和柜子。“喂，峰，把你的部队和资金全部交给我吧，让我去取桐生的项上人头，那样我就成了七代目了！到时候也让你当个少主什么的吧！”

“你还真是看不清状况。”峰义孝忍不住露出了一丝冷笑。

“你说什么？再说一遍！”第一次被峰义孝正面顶撞，神田气急败坏地踢着面前的黑色沙发。

“你刚才毁掉的那些收藏品，价值不下10亿。”

“那又怎么样，你不是钱多到烂吗？”

“钱不是问题，问题是你不清楚它们的价值。”峰义孝站起来，走到神田的面前，他已经无法再继续忍受这头从来不知道脑子是什么的蠢猪了。

“你说什么？就凭你这暴发户？”神田果然被峰义孝所激怒，狠狠地挥起了拳头。

然而，让神田吃惊的事情发生了，还没等他击中目标，峰义孝的拳头早已狠狠地打中了他的小腹，那巨大的力道让神田不禁一连倒退了好几步。他捂着腹部，难以置信地望着一直以来被自己压在脚下的人。

“我还有一件事情没对你说，别看我这样，我还是相当强的。”峰义孝毫不留情地又挥出几拳，拳拳命中，神田嘴角吐血，狼狈地滚进了墙角。

用轻蔑地目光看着如蝼蚁般的神田，峰义孝从口袋里抽出了一条白巾，从容不迫地擦拭着自己被弄脏的双手。

“我和你的交情就到此为止，我要去和桐生解决一些道义上的事情。”

未等神田说话，峰义孝就走出了办公室，几名早有准备的手下立刻迎了过来。

“不要在这里杀了他，我不想房间再被玷污了。”

峰义孝冷冷地注视着前方，轻声叮嘱自己的手下。



“神田这个男人，过分纵容他为所欲为的是我，虽然手法有些粗暴，但锦山组的事情，希望能就此结束。”确认所有人都已经看到了箱子里的东西，峰义孝重新将盖子合了起来，但是那扑鼻的腥气仍然环绕在房间里。“我要趁现在召集东城会的直系，商量如何收拾事态。关于滨崎，白峰会这边也在追查，当然，找不找得到又是另外一回事。”

“那家伙的行踪你有什么线索吗？”桐生追问道。

“大概不在日本吧，蛇华日本支部的头领刘家龙已经死了，中国的蛇华本部当然不会无动于衷。与刘家龙共同行动的滨崎，肯定是被他束缚自由的，也有谣言说除了滨崎以外的组员，尸体都漂在横滨港。”

“蛇华……”

“不管是哪种情况，怕是没等白峰会出手，滨崎组就已经被消灭了吧，为了不和蛇华总部直接交锋，我也会去和他们交涉。”峰面无表情地陈述道，“桐生先生对于即将崩溃的东城会而言，是目前最需要的人，请注意保重身体，那么，我就告辞了。”

“峰。”桐生叫住了向外走去的峰义孝，“你接受的，就是这样的教育吗？面临内部的瓦解，大吾会这样命令你的吗？”

“大概……不会吧。但是，下命令的大吾先生已经不在了，在组织瓦解之前，这就是我的判断和做法。倒是你，桐生先生，造成这个事态的责任，你是不是也要负一部分呢？之前就听大吾先生说，说是你在冲绳开了个幼儿园？真是悠闲的人呢。”

盯着桐生的双眼，峰义孝反问道，“不清楚自己所背负的立场，只是做一些无意义的事，只是伪善罢了。”

“什么？”

“总之，我会根据自己的判断理智地行动，不管做法如何，我也打算将大吾先生的意志继承下去。也就是说，我的所有行动都是为了东城会的未来，大吾先生应该也能理解。所以我会排除一切妨碍，哪怕是自己的同门。”停顿了片刻，峰的目光中出现了一丝隐藏不住的挑衅，“我是不明白，为什么大吾先生会如此尊敬你这样的人。”

“峰，你看漏什么了，总有一天我会教会你的。”

“你没有什么东西可以教会我。”峰义孝毫不客气地扫视了所有人一眼，提着箱子，大步地离开了基地。

9

站在国会议事厅的建筑里，桐生和伊达不约而同地对视了一眼，这才跟随着一旁恭敬的秘书走进了电梯。

虽然已经来到了这里，但是桐生却仍想像不到接下来会发生什么。

就在桐生送力也离开东京的时候，国防大臣田宫隆造打通了他的电话，希望桐生可以到议事厅与他见面。从田宫的口气上来看，他似乎有事想要寻求桐生的帮忙。听到这个消息之后，伊达也立刻表示要和桐生一起去看看这个政治家究竟有什么打算。



桐生推开田宫办公室的木门，一股浓烈的烟味立刻扑鼻而来。

田宫隆造正举着一根刚点燃不久的雪茄，仔细地观察着来人。

“比我想像的还年轻呢，这位是？”

“我是京滨报社的伊达，在调查铃木和东城会的亲密关系。”伊达自我介绍道。由于在见到田宫的秘书前已经声明了这次谈话不会以任何形式出现在报纸上，所以田宫只是淡淡地点了点头，掐灭雪茄，给自己斟了一杯酒。

“听说你在冲绳旅游地的建设用地上开着孤儿院，因为那个原因，所以堂岛大吾才拒绝了土地收买那件事吗？”

“你想说什么？”

“也就是说，你和我田宫隆造的利益是一致的。”田宫喝了一口酒，站起身来走到沙发前招呼桐生和伊达坐下。

“你希望旅游地开发被中止是吧，我也想那个旅游地开发中止。”

“什么？你在说什么？”伊达惊讶地望向田宫。如果没有那个旅游地，田宫自己提出的基地扩大法案也就无法通过，这可不是能用利益一致可以解释的事情。

“嗯，不过基地扩大法案也无所谓了。”

“无所谓？为什么？”

“很简单，因为我一开始就没打算那个法案会通过。”

听到了难以置信的话，伊达和桐生不禁面面相觑，看来这整件事远远要比他们所想像的更加复杂百倍。

“说来听听。冲绳的基地扩大与旅游地建设，请把一切都告诉我。”

“嗯，我也有事情想拜托你们。”田宫认真地注视着桐生，“其实美军基地扩大法案并非如你们所看到的

那样，而是一个表面计划，它还有一个隐藏的目的，但是无法对普通民众说明。”

“是什么？”

“导弹防御计划。”

听到这个字眼，桐生和伊达的面色不禁为之一变。

“对于亚洲地区来说，导弹防御一直是一个弱项，如果这一次我们和美国政府合作在日本研究出最新的导弹防御体系，恐怕最近几十年里日本都不再会受到邻国导弹的威胁。但是，出于多种考虑，这样的话是无法对民众解释的……不仅仅是这样。其实现在还有一个更主要的原因……我国似乎潜入了一些国际恐怖分子，这些人被称为黑色星期一，你们有没有听说过？”

“那个国际军火集团？”伊达惊讶地追问道。

“没错，那是世界上最神秘的军火走私集团。你知道那些人最喜欢什么吗？当然是最新的军事技术，如果能够搞到我们研究的导弹防御系统核心资料，并针对其核心系统研究应对兵器，就能在国际黑市上大受欢迎。”

“说到最后还是为了金钱和权力啊……”桐生叹了口气。

“黑色星期一的头目被称为理查德逊，这个人的身份非常神秘，据说很少有人见过他本人，现在……他也已经潜入了我国。鉴于这一点，基地扩大计划暂时面临着很大的危险。”

“那么，为什么有人枪击名嘉原和大吾？那个人是谁？”回想起自己此行的目的，桐生向了解内情的田宫询问道。

“那个人？你说的是那个长得像风间新太郎的男人？”田宫果然是此事的知情人，他苦笑了一下道，“那个人是风间新太郎的弟弟啊，他叫风间让二。”

“什么？”

“这件事你可能不知道……”说到过去的事情，田宫的目光蒙上了一层淡淡的荫翳，“让二和新太郎年轻的时候，国家正处于战后的紧缩阶段，那时候让二的梦想是成为一名警察，但是新太郎却成为了黑帮……按照规定，警方家属有加入黑道的，必须严加管查，这让让二心灰意冷了。最后，他从警视厅申请外派远飞美国，离开了日本。”

“他还是警察？”

“也可以这样说，不过已经不是我国的警察了，现在他是CIA，隶属于美国联邦调查局。”

“CIA？”桐生渐渐将一些疑点联系到了一起，“那我见过的外国人，还有暗杀柏木的……”

“没错，很有可能都是CIA，美国政府也不希望冲绳基地扩大法案受阻，因此大概会对度假村开发计划的相关人员动手……”

桐生默默地点了点头，这样就可以解释风间让二一方面刺杀大吾和名嘉原，一方面又救了力也的疑问了。

“其实，这也是我想要拜托你做的事情。”田宫将话题引入了正轨，“请你阻止让二，救救当真。”

“当真？”桐生不禁因田宫提出的要求吃了一惊，但是田宫的表情并没有一丝玩笑的意味。“那个在冲绳长大的秘书？和大吾一起去冲绳找过我？”

确实，一年前，跟着大吾一起来到冲绳，向桐生保证绝不会参与旅游地开发计划的那个年轻秘书的名字就是当真，桐生终于在脑海中回忆出了他的面孔。

“嗯，那就是当真。他现在已经辞去我的秘书工作，回去联络冲绳当地政府支持度假村开发计划，如果我没猜错的话，CIA的下一个目标应该就是他，他知道的太多了……他知道这项法案的背后是CIA，也知道法案本身其实是个幌子。”

“但是，为什么要救他？他不是背叛了你、妨碍到你计划的人吗？”

不光是桐生，伊达也对田宫的要求充满了疑问。

“持有强烈信念的人，迟早会胸怀大志，并且会将其实现。”田宫露出了与政治家不相符的微笑，“这是我的恩师告诉我的，当真很纯粹很直率，他早晚会成为杰出的政治家。”

“明白了。现在阻止当真，土地收买就会结束，是吧。”桐生站起身来，决定答应田宫的要求。今天的会面确实让他对这名经常出现在电视上的议员有了全新的认识，而且，不光为了田宫，为了牵牛花，他有必须要尽的责任。

“好吧，如果你能阻止让二伤害当真的话，我就会亲自阻止冲绳的旅游地开发计划，一言为定。”

夜晚的夜总会中充溢着喧嚣的音乐，在舞娘曼妙的身姿下，整个大厅似乎都被荷尔蒙所包围着，令许多人沉醉其中，当真也是其中的一个。

现在，他正被一群漂亮的陪酒女郎环绕着，在女郎们的恭维与娇嗔下，不禁有些飘飘然起来。

当真确实有得意的资本，自从辞去了田宫隆造的秘书工作后，他为了自己的家乡发展而四处奔走，不仅得到了铃木善信，也顺利地打点好了各方面的事宜，眼见很快就能让家乡变得繁荣起来，当真的心中充满了自豪与成就感。

“我拯救了冲绳的未来！”几杯酒下肚，这个年轻的秘书甚至情不自禁地开始说起了醉话。“让我把冲绳变得更强大！大家都跟我来吧！”

而这一切，都被正站在不远处的桐生看在眼里。

当真没有察觉到，除了桐生之外，还有一双眼睛正仔细地观察着他，而当他发现的时候，黑乎乎的枪口已经对准了他。受到了惊讶的女郎们立刻跌跌撞撞地一边惊呼，一边逃离了当真的身边，等到所有女郎都逃走，让二正打算扣下扳机，早已来到夜总会的桐生突然出现在他的面前。

“我从田宫那里听说了，你想枪杀名嘉原和大吾的理由，也知道了你想要杀当真的事情。田宫拜托我来阻止你，就算是CIA的命令，做出这样的事情也应该并非你的本意。”

听到桐生的话，当真的脸色因为惊吓而瞬间变得煞白，趁着让二望向桐生的机会打算逃走，然而，一颗子弹准确无误地射入了他前方几厘米的沙发上，让他不敢再轻举妄动。

“你是桐生一马吧？如果你是曾经在黑道混过的男人，应该知道老大的命令意味着什么吧？”让二继续用枪口指着当真，对桐生说道，“对我来说CIA就是老大，如果是CIA的命令，不管对方是谁，我都只能将其杀掉。”

说罢，让二毫不犹豫地扣动了扳机，就在这千钧一发之际，桐生迅速扑上来推开了让二的枪，子弹射到了当真左边的玻璃上。桐生与让二纠缠在一起，枪也掉落到了地上，趁着这个时机，当真立刻拔腿便跑。

“你想干什么？”让二和桐生分开，从地上爬了起来。

“我要救当真，也要救你，这是和田宫说好的。”

“田宫那家伙，还是那么天真。”让二慢步靠近桐生，“想要阻止我的话，你知道该怎么做吧？”

“嗯。”桐生轻轻活动手脚，做好了战斗的准备。

“我和哥哥流着相同的血液，你下得了手吗？”

“那就不好说了，但血液不是重要的，我和老大，是通过羁绊连在一起的。”

“那这个羁绊，就让我好好看看吧！”说罢，两人便纠缠在了一起。

“看来我果然是老了啊……”仰面躺在地面上，让二叹了口气。

“就算你还年轻，也不一定能赢过我。”桐生擦拭掉嘴角的血，不客气地反驳道，听到这句话，让二露出了会心的微笑。

“如田宫所愿，我忘掉那里的年轻人的事情。”

顺着让二的目光，桐生向背后望去，早该逃走的当真不知道什么时候又回到了这里。由于听到了田宫要求桐生前来帮助自己的事实，当真回忆起自己离开田宫的事情，不禁流下了愧疚的泪水。当天晚上，他就赶末班火车回到了东京，亲自去向田宫谢罪。

虽然解决了田宫拜托的事情，但对于桐生来说，真正的难题现在才刚开始。

在大吾遇害之后，他就被秘密藏匿到了没有人知道的地方进行治疗，这个地方只有柏木和为数不多的干部知道，由于柏木的意外遇难，大吾的藏身处成为了一个巨大的秘密。

而现在，根据几小时前CIA本部掌握到的情报得知，大吾原来并没有离开东京，而被安置在了与神室街很近的东都大医学部附属医院。由于现在的混乱局势，让二怀疑已经渐渐掌握东城会实权的峰义孝会做出对大吾不利的事情。

知道了大吾的藏身地后，桐生立刻动身打算连夜赶回东京，然而，这时夜总会的舞池中突然传来了一个孩子的声音。

跑进来的孩子叫做太一，是牵牛花孤儿院里收养的男孩，看到桐生之后，太一立刻慌慌张张地大叫起来。

“不好了，叔叔，牵牛花……牵牛花……被拆了。”

在桐生前往夜总会寻找当真的时



候，峰义孝和玉城铁生带着玉城组的人来到了牵牛花，打伤了千夫和力也，用推土机铲平了孤儿院的房子，而且还带走了正在养伤的名嘉原。

为了保护孩子们，千夫受了很重的伤，虽然送到医院后脱离了危险，不过要完全痊愈至少还要花上一段时间。孤儿院被铲平后，孩子们无家可归，只好聚集在孤儿院前的院子里生活取暖。看到这一切，桐生心底的怒火不禁熊熊燃烧起来。

名嘉原被玉城铁生带到了郊外的斗牛场，据力也说，那里在1年前曾是玉城组的一个基地，看来对手想要趁着这个时机报一年前的一箭之仇。

“大哥，也让我一起去吧。”在桐生要离开的时候，力也赶上来，如此要求道。

“不行，你的腿有伤，先给我去医院。”

“大哥……我……”力也一瘸一拐地跟上来，还想要辩白什么，却被桐生的怒吼声吓得闭上了嘴。

“我不是说不行了吗？你现在跟我过去，只能是白白送死，这跟之前神室街那次不一样，这次我不能带你过去。”

“但我怎么说也是琉道一家的少当家……手下被打，老大被抓，我怎么能在家坐得住！我也想成为能独当一面的男子汉呀！”

“你说的我明白，但现在还不是时候，明知道是送死还要去的人，绝不可能成为独当一面的男子汉。”注视着这名重情重义的小弟，不知不觉间，桐生的口气已经温柔起来，“你只要有这样的觉悟，就一定会有大战拳脚的机会。到那时，再给我干个轰轰烈烈的事情出来！”

力也双眼湿润地低下了头，不再坚持，桐生看了他一眼，便转过身去，大步走出了牵牛花的大门。

10

说是斗牛场，果然场地中央的铁丝网内聚集了四头双眼充血的斗牛，桐生环顾四周，终于在对面的看台上发现了穿着红色西服的玉城铁生。

“名嘉原在哪里？”

“先不要这么着急嘛，时隔一年，你我先叙叙旧吧。”见到一切按自己计划的一步步前进，玉城得意地放声大笑，“听说要和你交手，峰会长可是相当的高兴 。”

“峰呢？他在哪里？”

“早就回东京去了。我的任务就是拆了你那个孤儿院，还有就是拖住你。”时至如今，玉城已经不在乎将自己的打算全盘托出，“如果能杀了你的话，就能的到白峰会给的10亿，顺便再把琉道一家铲除了，冲绳就是我的了。”

看来峰义孝终于还是打算对大吾动手了，为了不让桐生妨碍到他，才特意上演了这样一场戏码。

桐生捏紧了拳头，正欲上前给玉城一点教训，却见两个人架着名嘉原走进了中央的斗牛场，将名嘉原丢到了一群斗牛中。看到自己的地盘有人类侵入，斗牛们立刻精神起来，充满敌意地瞪视着名嘉原。与此同时，一群玉城组的组员也从四边八方包围了桐生。

“真是难得一见啊，牛气哄哄的老家伙与斗牛的对决！”玉城一边说着风凉话，一边从口袋中掏出了一把枪，“你最好不要轻举妄动，斗牛可是对枪声非常敏感哦，只要我开一枪，它们就会一起冲向眼前的名嘉原，你应该不希望这样吧。”

“你休想！”

力也的声音突然传了过来，桐生惊讶地朝入口望去，看到一瘸一拐的力也正带着咲走过来。

“对不起，大哥！请别生气！小姐她一定要来这里！”注意到桐生的视线，力也慌忙解释道。“我已经报警了，用不了10分钟警察就会包围这里了！像你这样的家伙，根本不配让大哥他们亲自动手！”

“好啊……看来你们真的想看名嘉原是怎么死的了？”名嘉原阴毒地扫了一眼名嘉原，举起手中的枪对着天空连射了几枪，受到枪声的刺激，场内的斗牛立刻狂暴起来，喷着响鼻朝名嘉原撞去。

这一切都发生得太快了，桐生只能眼睁睁地望着斗牛扑向勉强站起身来的名嘉原。

“爸爸！”

就在这时，一个清脆的女声突然响了起来，是咲的声音，看到身陷危险的名嘉原，咲奇迹般地发出了声音。

“爸爸！危险！”

听到咲的声音，名嘉原突然振奋起来，伸手紧紧握住冲过来的斗牛的牛角，让斗牛停了下来，随即，名嘉原用力一挥，竟将那头狂暴的斗牛甩了出去。看到这个场面，其他斗牛也停下了脚步，焦躁不安地在原地转着圈，不敢贸然靠近名嘉原。





借着这个时机，桐生立刻三下五除二地解决了身边的一群乌合之众，飞跃进斗牛场内，将几头斗牛一一放倒。

眼看局势大幅逆转，玉城不禁心虚起来，跳入场内想要开枪偷袭桐生，却被桐生一把抓住，狠狠地赏了几拳后摔到地面晕厥过去。鄙夷地看了趴在地上的玉城一眼，桐生便不再理他，向坐在一边休息的名嘉原走去。

“刚这么几下就吃不消了，你我都上岁数了。”名嘉原一边摸着还缠着绷带的肚子，一边大声说道。

“我跟你可不一样。”桐生微笑着反驳道。与此同时，咲也飞快地从斗牛场外冲了进来，扑进名嘉原的怀里。

在紧张的气氛结束之后，所有人都松懈了下来，就连桐生都没有注意到，伪装昏迷过去的玉城正爬起来，将掉落在身边的枪抓到了手里，瞄准桐生，扣动了扳机。

枪声响起，一片血花溅到了桐生的眼前。

鲜血不断地涌出来，喷涌而出的鲜血将力也身上印着牵牛花的衬衣染得通红，而子弹，射入的正是左胸的位置。

在最后的一刻，力也冲到了桐生的身后，帮他挡住了子弹。

“后背对着敌人，完全没出来混过！”眼见自己即将反败为胜，玉城的脸上露出了无法掩饰的狂喜之情，将枪口对准正抱着倒下的力也的桐生，“接下来，就该轮到你了。”

然而，还未等玉城10亿元的梦想成真，一颗子弹就穿过了他的太阳穴，结束了他罪恶的生命。射出这颗子弹的正是刚刚赶到的风间让二，环顾一周，让二轻声叹了一口气，自己终究还是来迟了。

桐生小心地将力也的脑袋放到了地上，让他平躺着，短短的一分钟时间里，血液已经流到了地上，力也的目光也涣散了起来。子弹正中要害，即便送到医院……也再无回天之力了，桐生没有任何办法，只能用力地压住中弹的伤口，试图止住不断流出的血液。

“大哥，我被打中哪里了……？”，力也感到自己的身体变得越来越冷，中弹的伤口不再疼痛，而是意识渐渐模糊起来。

“没事的，这点伤养一养就好……振作一点。”

“这样……我……”力也抓紧了桐生压在伤口上的手，双眼没有焦点地望着上空，从嘴里发出了微不可闻的声音，“……算是白白送死吗？算是……保护了大哥吗？”

“力也……”

“是的话……就好，我……真的很高兴……能遇到大哥。”

“喂！力也！你在说什么！”桐生用力晃动力也，让他睁开眼睛。力也勉强睁开眼睛，虚弱地望着桐生，问道，“这样……我也算是男子汉了吧？”

一滴温暖的液体落到了力也的手上，那是桐生的泪水。

“大哥真的是太强了……让人没得说……绝对能，把那个叫峰的家伙……”

“峰吗？我一定会打败他！”

“……绝对……不能输……”

力也微笑着喃喃自语道，他的声音越来越小，最后彻底消失了，任凭桐生怎样摇晃也没有再醒过来。

桐生静静地注视着力也仿佛沉睡一样的面庞，泪水竟不知道什么时候起流满了脸颊。已经很久了……距离上次流泪已经过了很久了，这一次，桐生又有了这种痛心疾首的感觉。为了力也，为了大吾，为了其他人，他一定不会放过峰，一定会将他彻底打败。

抱着力也渐渐冰冷的身体，桐生又一次确认了自己的责任和目标。

站在冲绳机场的专用跑道中，桐生终于明白了让二是怎样在短短的时间里奔走于东京、冲绳两地，完成了刺杀大吾与名嘉原的任务。在跑道停放的，居然是特别配备给 CIA 使用的专用喷气式飞机，只要乘上它，赶在峰义孝的私家飞机前回到东京也不是不可能的事。

“那么，万事小心，找到大吾后，带着他上医院的天台，我会和直升机一起去接应你们。”送桐生离开前，风间让二不放心地叮嘱道。“另外……你们两个一起去没问题吗？”

“没问题，遥也想一起来，对吧？”桐生牵着遥的手，再度询问道，遥则毫不犹豫地点了点头。

11 东京 东都大医学部附属医院

安静的病房之中，只有生命维持仪器时不时地发出几声细微的响动，而透过仪器上亮起的绿灯，可以看到病床旁的椅子上坐着一个人形的黑影。黑影的脸庞大多隐藏在黑暗之中，只有像鹰一样的双眼一眨也不眨地盯着病床，反射出犀利的光芒。

凝望着躺在病床上的大吾，峰义孝的脸上露出了复杂的表情，大吾那没有生气的身影让他感到非常熟悉，就像是很久之前某个人的影子和他重合到了一起。当他还是十几岁的孩子的时候，也曾这样望着病床上病重的叔叔。

虽然现在已经很难想像，不过峰义孝从小就是孤儿，只有叔叔收养他长大。他的头脑从小就很好，每次考试总能拿到第一，但是因为贫穷，在学校的日子总是伴随着无情的嘲笑与挖苦。

他只有几件破旧的背心，总是买不起别人都有的东西，穷这个字一直伴随着他长大，在有限的童年里带来了无限的痛苦。叔叔是个好人，但是却不成功，他一辈子都是人们所说的下层平民，最后，因为病痛早早地离开了峰义孝。

直到今天，峰义孝都记得叔叔在弥留之际叮嘱自己的话。

“义孝很聪明，多学点本事，成为了不起的人。对不起，没能保护你……”

他正是按照叔叔的话这么做的。

“会长，理查德的电话。”一名手下轻轻推门走了进来，将电话递给峰义孝。

“……我知道了……计划不变。”

峰义孝和电话那边的人说了几句，便将挂上的电话递回下属手中，“桐生已经从冲绳出发了，等一会就过来。”

“那我们该怎么办？”

峰义孝的眼中射出了凛冽的光芒，站起身来离开了病房。

“也没什么好担心的，等他们到的时候，一切就都就都结束了。”

又回到了神室街喧嚣的夜晚中，桐生深深吸了一口气，向着东都大医学部附属医院的方向走去。

“叔叔……”遥突然抓紧了桐生，轻声问道，“现在是去救大吾先生吧？为什么想让我也一起过来呢？”

小心翼翼地观察着桐生的表情，遥不安地继续道，“平时即便我想来，你也会阻止我的……叔叔，难道你觉得这次凶多吉少？因为觉得……会死？所以在此之前想和我在一起？”

没有得到桐生的回应，遥愈发慌张起来，突然扑进了桐生的怀里，紧紧地抓住桐生的衣服，说什么也不松手。

“对不起，遥……”桐生轻轻地抓住遥的肩头，“我只是想再看看你和这个城市，我自私了，还是应该把你留在冲绳……”

没有等桐生说完，遥就一头钻进了桐生的怀里。

“没关系，我很高兴，真的，真的很高兴，叔叔……”

赶到大吾房间的时候，病床上已经没有人了，只有一个黑衣人留在房里等待着桐生的到来。当黑衣人转过身来的时候，桐生才发现，原来那正是之前曾经遇到的黑衣人的首领。

“看样子你来晚了一点，他已经被带走了。”黑衣人摘下墨镜，“如果我知道事情会变成这样，当初遇见你的时候，我就应该杀了你。”

“大吾在哪里？你们把他带到哪里去了？”

“峰带他上楼顶了。”

将黑衣男子打败后，桐生立刻冲上了屋顶，大吾的病床被随意地放置在天台上，而峰义孝则站在屋顶的边缘，一边抽烟一边俯瞰灯火通明的繁华夜景。

“你果然还是来了，我很高兴，桐生先生。”

“不用废话了，你想把大吾怎么样？杀了大吾，自己接管整个东城会吗？”

“接管……”峰义孝意味深长地笑道，“事到如今，您说这些其实已经都无所谓了。”

“事到如今？你到底想说什么？”

“桐生先生，我其实对大吾先生，不，是六代目还是非常担心的。在我整个人生中，他是惟一把我作为男子汉信赖的人。”峰义孝注视着昏迷不醒的大吾，缓缓说道，“当年是因为神田的拉拢我才进入这行的，这你知道吧？当年神田拜托我帮他搜集资金，不经世事的我偶然间遇到了神田，从此便走上了黑道。”

“为什么不惜与那种男人为伍也要进这一行？”

“我其实跟你是一样的，也是个孤儿。”峰义孝沉默了片刻，回答道，“我一落生就是孤单一人了，从记事开始，便每天都体验着贫穷的滋味，当年战败后孤儿的生活估计也不过如此，即便到了现在，这种情况也不少见，相信这点你是明白的。没有人疼爱你，没有人需要你，只能与孤独相伴艰辛地生活，所以我决心一定要出人头地，干出点事情，挣到钱……我就是这么想的。”

回忆起过去的事情，峰义孝紧紧地捏紧了拳头，“我比任何人都勤奋地工作着，比任何人都任劳任怨，你明白是为什么吗？就是为了钱，以挣钱为人生目标，我可以不惜一切代价，不择手段，这样我就可以买到所有不曾有过的，或是失去的东西。无论什么样的女人都会向我投怀送抱，周围的人也会心甘情愿听我的命令，不过现在我发现了，这一切其实都是假的。”

“假的？”

“没错，所有人都在撒谎。”峰义孝点了点头，“无论有多少人围在身边，总有一天他们会为了自己的利益离你远去，不断地经历这些，最终我忍无可忍了。所谓的人与人的羁绊，根本就不存在……然而，某一天我确信了羁绊的存在。”

“你是想说黑道吗？”桐生望着峰义孝，等待他继续说下去。



“没错，我想知道这里是否会有真正的羁绊，所以便给了神田一大笔钱，进入了最有名的东城会。而在这里，我认识了大吾先生，对我这种毫无经验、毫无名气的人，大吾先生也能一视同仁。”说起大吾，峰义孝的脸上露出了非常复杂的表情，“他的年龄与我相当，然而却站在了权力的最顶端，我第一次由衷地对一个人产生敬意。”

“既然如此，为什么你还要这样做？”

“桐生先生，其实我……如果大吾先生能活下来，我就不再搅这滩浑水，不过，如果大吾先生死了，失去了目标的我就要重新为自己寻找新的目标。于是我决定，无论如何，都要获得绝对的力量与权力。”

“所以就和黑色星期一联手……”

“没错。”

“你这些都是借口！”桐生直截了当地说道，“而且现在大吾不是还活着吗？”

“像他这样靠仪器维持生命……谈不上是活着。”峰义孝突然从胸口抽出了一把手枪，指向大吾的身体。“我认识的大吾先生，绝不是现在这个样子，我不想看到这样的大吾先生。”

“峰！很多事情你都理解错了！无论身分如何下贱，命运多么坎坷，人都有着自己的价值，你明白吗？”

峰义孝将目光投向了桐生，没有开枪。

“大吾他现在正努力地活着，对这样的人，你忍心下手吗？”

“啊哈哈哈，你果然会说这种话，大吾先生也正是看中你这点。”峰义孝转而将手枪对准桐生，“我最厌恶



的就是你这种成天道义人情挂在嘴边的家伙！”

枪声响起，一颗子弹穿过桐生的右脸，射入了背后的墙上，桐生一动也不动，镇定地看着暴怒的峰义孝。

“为什么你就能这样？你我不都是孤儿吗？为什么你就能说出这种话？”

峰义孝不停地扣动扳机，子弹在桐生的两侧飞过去，纷纷钻进了背后的墙面里。

“我现在该做的就有两件事，曾经是我目标的大吾先生，由我来亲自送他上路，以及把大吾先生最器重的你干掉，这样，我就能够站在东城会的顶点，获得新生。”

“即便是这样，又能改变什么？”桐生失望地摇了摇头，“你真的是什么都不知道，我终于知道周围人离你而去的原因了。”

“你知道个屁！”

“对离你而去的人，现在你还心存怨恨吗？”

“那还用说！那些满脑子只想着钱，毫无道义可言的家伙，现在让我撞见一定把它们碎尸万段！那又怎么样！”

“你跟他们是一样的。”

像是被什么狠狠地击中了一样，峰义孝脸上的肌肉抽动了一下，桐生毫不留情地继续说道。“你也只是拿金钱作诱饵，从没有把他们当人看待，你不是只相信自己，而是打心底就从没有信任过别人，正因如此，也不会有人关心你。”

“你给我闭嘴！”

“当年迎你入会的时候，大吾把你作为人信任着，所以你才会对大吾……”

“闭嘴！”峰义孝暴怒地大叫道，冲着桐生又一次扣动了扳机。

“看来像你这样的，光靠说教是远远不够。”说着，桐生脱下西服，露出了背上的龙形纹身。“所以，我要用我的方法给你上一课。”

峰义孝的表情不断地变化着，最终发出了一阵大笑，将熨的非常平整的西服丢在地上，“好吧……你就来告诉我，仅凭信念和道义，究竟能做到什么样子！不过，即便是你……想打倒我也没那么容易。”

脱下西服后，峰义孝精壮的肌肉全部暴露了出来，他的眼神立刻恢复了鹰一般的平静与毒辣，缓缓移动脚步，寻找着桐生每一处细微的破绽。

虽然在组里总被认为仅仅是个会敛财的暴发户而已，其实峰义孝却一直隐藏了自己真正的实力。正如桐生所说，他是一个孤独、不愿相信任何人的人，而这样的人，惟一的兴趣就是努力让自己变得更加强悍。

峰义孝就是这样近乎于苛刻地磨练自己，他的能力不仅早已超越东城会的任何一名干部，甚至比起桐生在几年前遇到的乡田龙司也不遑多让。

很快，桐生就发现了这一点，面对这个比预想要更加难以应付的敌人，他也立刻谨慎起来，做好了大战一场的准备。

峰义孝显然找了不少老师，他的动作中混杂了拳击、截拳道、跆拳道、摔角等各种流派的武学，找到一个空子，峰义孝立刻飞跃过来，抱住桐生的脑袋，连续向桐生的下段、中段和上端踢出了数十脚，桐生一一用手肘挡住，随即迅速转身，像鱼一样从峰义孝的手中滑了出去。峰义孝见状冷哼一声，用尽全力挥出一拳，桐生也匆忙回头一拳迎上，然而终究是出拳太晚，峰义孝早已击中了他的额头。

……不。

不是桐生被峰义孝击中，而是桐生主动用额头迎上了对手的拳头，峰义孝一击之下，立刻被如磐石般坚硬的额头震得缩回了右手，趁此时机，桐生高高跃起，双腿正中峰义孝的胸口，将他踢飞了几步之远。

虽然峰义孝长久以来一直不停地锻炼着自己，但是从小就在黑道长大的桐生也有自己独特的功夫，那就是长期以来在实战中磨练出的本能。桐生的武器就是历经各种战斗的自己，他的招式有效、直接，没有一点多余的动作，即便是面对各种危险，他也能够从容不迫地一一化解。而这种已经深入骨髓的战斗本能，就是桐生的必胜法宝。

峰义孝刚摔到地上，桐生就立刻冲了上去，毫不留情地对着正要爬起来的峰义孝挥出了数十拳，在桐生如暴风雨般的猛烈攻击之下，峰义孝仍企图伺机反击，跌跌撞撞地爬了起来，继续朝桐生冲去。然而，峰义孝突然踉跄几步，眼前一片黑暗，拳头也随之挥空，不由自主地跪到了地上。

“我输了。”

看了一眼站在面前的桐生，峰义孝放弃地叹了口气，一头倒在地上，大口大口地喘息着。

滴滴滴……滴滴滴……

就在这时，手机突然响了起来，峰义孝费力地从丢在身边的西服口袋里抽出手机，放到自己的耳边，电话那头传来的，是他的秘书片濑甜美的声音。

“会长？您怎么了？”听到峰义孝的喘息声，片濑立刻担心地追问道。

“我没事。”可能是因为刚刚经历过感情的巨大波折，峰义孝感到从片濑的询问中传来了一股暖流。

“会长，现在我应该怎么办……”

“现在只有你了……还能想着我……”峰义孝的嘴角抽动，露出了一丝微不可见的笑容。

“我没有主意了，究竟应该怎么办才好？之前说的那种股票，现在已经涨了10倍，欧美那边已经派人过来要与会长您面议。”

峰义孝的表情凝结住了，他缓缓地将电话从耳边挪开，轻声念道，“还是钱……最后剩下的只有钱……”

电话中，秘书慌慌张张的声音仍在不停地传出来，但是峰义孝已经没有将它放到自己耳边的兴趣了。

“我原本已经熬出头的了，没有借助任何人，没有相信任何人，只通过钱……”

“会长！这可是事关到数千亿元啊！请你快点下达指令！”

“不过最终还是想相信谁一次……”峰凝视着昏沉沉的天空，一动也不动地躺在地面上，轻轻地按下了挂机键。“想相信谁一次，也只有这点心愿了……桐生，究竟是为了什么呢？现在有种卸下包袱一身轻松的感觉，一切都结束的时候，应该就是这种感觉吧。”

“不，只要还活着，就不会结束，无论何时都可以从头再来。”桐生走近峰义孝，蹲下身朝他伸出了自己的右手。

峰义孝用无比复杂的表情注视着桐生，但是，桐生的脸上有的只是坦然，最终，峰义孝也伸出了自己的手，两人的手紧紧地握在了一起。

12

天台上的铁门突然被用力地甩到了水泥墙上，发出一声巨大的响声，桐生应声朝铁门的方向望去，来者竟是那群穿着黑衣的男子，而领头的正是之前在大吾的病房见过的面孔。

“可恶，为什么CIA会……”

“他们可不是什么CIA，”峰义孝轻声对桐生说道，“表面看上去是好人，实际上他们就是黑色星期一的人。”

“那么说……”桐生握紧拳头，站起身来，正对着逼近过来的黑衣人。

“没错，安德雷·理查德逊。就是他们告诉我你会过来的，CIA、风间的动向，也都是他们透露给我的。”

安德雷·理查德逊走到了桐生的面前，举起枪瞄准峰义孝，“你对我们已经没有用处了。”

“他们想干什么？”

“杀了我们。”峰义孝一边回答，一边从地上爬了起来，“之后再找其他人协助推行基地扩大法案。事到如今，我已经没有利用价值了。”

桐生愤怒地盯着一群持枪的黑衣人，但是在这种情况下，想要反败为胜的希望非常渺茫。

“能代替你的人要多少有多少，不要怨恨我哦，谁叫你们知道了太多事情。”理查德用狩猎般的神情打量着桐生和峰义孝两个人，像是正在考虑先从谁开始下手。

就在这时，大吾突然从病床上滚了下来。

“什么？”理查德惊讶地朝这个完全出乎他意料之外的人望去，就在这短短的瞬间，大吾早已抓起了峰义孝之前丢在地上的手枪，以迅雷不及掩耳的速度射中了几名黑衣人，随即又开枪射中了理查德抓在手上的枪。

几声枪响之后，天台上陷入了一片死寂之中，人人都在为事态出人意料的发展而震惊。

“这他妈是怎么回事？”理查德反应过来，大声咒骂道。与此同时，一颗子弹射入了他的胸口，理查德立刻仰面朝天倒了下去。



“大吾！你没事吧？”顾不得理会理查德，桐生急忙冲到大吾的身边，将他扶了起来。

“没事……不过这究竟是？”大吾一手捂住胸口，疑惑地望着四周，还没有完全明白事态的发展，这时，他的视线扫过颓然跪倒在地上的峰义孝，立刻关切地问道，“峰，你这是怎么了？没事吧？刚才真危险，不过现在已经好了。”

“会长……”峰呆呆地注视着大吾，张了张嘴，却没有发出声音。

“哈哈哈哈哈……”

一阵得意的笑声却在众人都放下防备的时候响了起来，理查德颤颤巍巍地从地上爬了起来，怨恨地举起枪对准了大吾。

“我要杀了你们所有人！”

一览无余的天台上没有可以躲藏的地方，桐生惟有用双手护住毫无反抗之力的大吾，等待着子弹的到来。见到这副情景，峰义孝突然大吼一声跳了起来，朝着理查德直冲过去。

理查德立刻转过枪口，一枪射入了峰义孝的肩头，峰义孝只是稍稍晃动了一下，加快脚步，继续朝理查德冲去。惊慌失措之下，理查德连连扣动扳机，子弹也不停射入峰义孝的体内，峰义孝一点躲闪的意思也没有，执着地以理查德为目标，由背后紧紧地束缚住了理查德，径直将他向天台的屋顶边拖去。



“住手，放开我！”理查德发觉到不妙，疯狂地挥动着双手，想要从峰义孝的挟持下逃脱出去，但是，不管他怎么攻击，背后的男人都没有一丝动摇。

峰的双脚已经踩上了天台边缘的围栏，将目光移向正用担忧的目光看着自己的大吾，峰突然产生了一股如释重负的感觉。

“会长，对不起了。”

“峰，你在说什么？到这边来！你想干什么？”

“现在的我已经没资格过去了。”峰露出了一丝苦笑，转而望向桐生，“桐生先生，我也算是道上有头有脸的人，你就让我自己收拾残局吧。”

“峰！”

“桐生先生，要是能早点遇见你，我就会想让你来教会我了。”峰转过视线，让桐生和大吾无法看到正在眼眶中闪烁的热流，并用力地将不断反抗的理查德拖到围栏上，“如果有来生的话，还能再带上我吗？”

“住手！不要做傻事！”桐生和大吾大声阻止即将发生的事情，然而，峰只是笑了一笑，便抱着理查德跃下了楼顶。

理查德的惨叫声随着下降渐渐消失，天台上陷入了一片死寂之中，仅剩的两名活人呆呆地望着峰跳下去的地方，一句话都说不出来。

不久之后，这死寂才被直升机的螺旋桨声打断，让二前来接应桐生的直升机载着遥一起驶到了天台上，隔着玻璃，可以看到遥在直升机内开心地朝桐生挥动着右手。

“……桐生先生……难道说，背叛东城会的人……”在直升机的轰鸣声中，大吾犹豫着问道，“是峰……？”

“不是。峰是不会背叛东城会的。”桐生遥望着已经空无一人的围栏，一字一句地答道。

13

“是吗？那么就是今晚出发？”穿着白色西装的一辉和雄也对视了一眼，泄气地说，“看不到您，又要冷清一阵子了。”

“不会的，过几天也许我还会跑来玩。”桐生微笑着朝两人点了点头，望向周围人潮汹涌的神室街。在白天的日光下，这条他所熟悉的街道早已褪去了糜烂的气息，变得充满了生活气息，一群穿着西服的上班族正挟着公文包，急匆匆地快步走在赶往公司的路上，而川流不息的人潮中，遥正乖巧地站在那里，等待着他与朋友告别。

顺利地解决了黑色星期一组织后，让二终于完成了总部分派的任务，已经回到了美国；而大吾则基本完全恢复，虽然因为长期卧床身体还有些虚弱，不过已经开始管理组织里的事务，力求将在这段时间内陷入混乱的东城会重新拉上正轨。而现在，桐生正要回到冲绳，让牵牛花孤儿院变成昔日的模样。

桐生潇洒地朝一辉和雄也挥了挥手，便向等待已久的遥走去。这时，一个熟悉的身影突然从后面出现，叫住了桐生。

那个人穿着黑色的风衣，脸庞被黑色的帽子遮住了大半，就像是想要将自己彻底隐藏起来一样，他竟是已经失去行踪很久的滨崎豪。

“我已经一无所有了，全都是因为你。”滨崎的脸上充满了疲惫之情，让人几乎无法想像几天前他还是在神室街呼风唤雨的滨崎组组长，“但是，冒着被捕的危险我也有话要跟你说。”

“你还有什么可说的？既然还活着，就应该去偿还之前犯下的罪行。”

“什么？”滨崎瞪起眼睛，就像是听到了怪异至极的话。

“都有死的觉悟了，就没有做不成的事情。如果你还有信念，想重新做人的话。”

“是吗？那就让我来试试看吧……”滨崎低下头，慢慢靠近桐生，突然之间，一阵刺痛贯穿了桐生，在他没有注意的时候，滨崎手中的匕首深深地扎入了他的腹部。

鲜血迅速地流出来，染红了桐生的白色西服，看到这幅情景，一辉和雄也立刻冲了上来，两人一起将滨崎扑倒在地。而桐生则面前一黑，倒在了地上，他最后看到的，是遥哭的通红的双眼。

在那件事发生的半个月后，一切终于重新恢复到了平静之中。

由于牵扯到和境外黑道组织勾结，国土交通大臣铃木善信引咎辞职，由他所提出的冲绳旅游胜地计划也因此而无限期搁置。

当然了，对于牵牛花孤儿院的孩子们来说，让他们高兴的除此之外还有其他事情，被玉城组破坏的家终于在附近的居民和琉道一家的帮忙下重新修建了起来，现在，他们正在操场上开心地玩着各种游戏，而千夫则代替了力也的空缺，和孩子们打成了一片。

“真厉害，咲姐姐画的真好！”两名女孩子挤在咲的旁边，兴奋地看着她正在画的素描。

“没有啦，只是瞎画的。”面对朋友的夸张，咲很不好意思地红着脸说道。

一名女孩远远看到遥的身影，立刻爬起来大声叫道，“遥姐姐也来看看！”

但是，遥似乎没有听到她的声音。她正站在操场的中央，抬起头仰望着被灿烂阳光映照得分外蔚蓝的天空，就像是被这纯净的景象所深深吸引了一样。直到她注意到从屋里走过来的人，才开心地微笑了起来。

走出屋里的人正是桐生，虽然肚子上仍然缠着厚厚的绷带，不过伤势却早已没有大碍。回到冲绳，桐生又换上了充满热带气息的花衬衣，过上了平静而弥足珍贵的生活。

仰望着蔚蓝的天空，桐生又一次回忆起了已经成为过去式的那几天，又一次回忆起了很多难以忘怀的名字，还有那让人又爱又恨的神室街。

而在这么多回忆中，桐生永远都会记得那个孤独的、渴望信任的男人，他暗暗地对峰许下承诺，绝对会让孤儿院里的孩子们快乐地成长，让他们知道信任，拥有一切值得珍惜的宝物与幸福的童年。

孩子们欢笑的声音从操场四周传了过来，桐生情不自禁地露出了温柔的笑容。

很久之前，他还只属于神室街夜晚那黑暗的一面，而现在，他已经找到了真正属于自己的生活。他的生活就在这里，在冲绳晴朗炙热的阳光之下，在充满了朝气与可能性的孩子旁，在聪颖懂事的遥身边，在孕育了力也这样男子的土地上。

这，就是他一直以来追寻着的宝物。



全文完



胜负师：随着网络技术在家用机领域的不断普及，网络对战功能成为了越来越多次世代游戏的标准配置，这种趋势如同滚滚的历史车轮，是不可阻挡的。对战的对象也因为网络的发展，从身边的好友，扩展到了全世界的游戏玩家，这就对游戏设计，特别是对战平衡性提出了更高更迫切的要求。lanerei从自己的理解出发，简要分析了几个最为强调对战的游戏类型，在平衡性的具体表现方面，内容平实易懂，相信可以让各位玩家回忆起与别的玩家较量切磋时自己所关心的各个层面。至于第二篇文章，是以《生化危机》中的几段“疑似爱情”为主题，内容不可避免地有一些剧透成分，所以有“剧透恐惧症”的玩家阅读时要多加小心。今后，涉及剧情的文章，在前言中也都会加以提示。(tt@ucg.com.cn)

与人斗，其乐无穷

浅谈对战型游戏的平衡性设计



在不同种类五花八门的游戏类型中，“对战”类玩法的游戏，无疑是受众面最广，持续研究价值最高和重复游戏次数最多的。所谓“与人斗，其乐无穷”，电脑AI无论多么高明，终究不可能与人脑相比。从最早的格斗类游戏开始，最具有代表性的就是上世纪90年代初的《街霸Ⅱ》，越来越多的游戏开发者热衷于加入“对战”这种要素在游戏中。而现在看来，“对战”同“合作”无疑是游戏玩家之间交流，享受众乐乐的最佳途径，同时也是判断一款游戏值不值得购买、常玩、研究的重要依据。既然要对战，那么不可避免地就要说到对战型游戏的平衡性。在很多人看来，一款对战型游戏的平衡性无疑可以说是判断游戏成功与否的精髓。多年来，笔者对对战型游戏也接触了不少，下面就阐述一点自己对于对战型游戏保持游戏平衡性的理解。

一、对战型游戏始祖的平衡：格斗类

相信有不少老玩家都对二十年前街机厅中永远围满了人的《街霸Ⅱ》印象颇深。那时候，在充斥着协同过关类动作游戏的年代，格斗游戏的出现无疑是游戏界的一朵奇葩，把人们怎样同游戏AI较量的关注点一下子转移到了怎样与人进行较量。直到上世纪90年代末，街机产业逐渐衰退为止，格斗类游戏都是街机厅中无与伦比的核心。近期的格斗大作《街霸Ⅳ》，无疑又让多年以前奔走于小巷机厅的“格斗迷”热血重燃。那么实现一款格斗游戏的平衡，笔者认为主要分为两部分，系统和角色。

系统的平衡

格斗游戏的系统无疑是它的核心内容。一款格斗游戏可以有多个系统（例如《KOF》的ADV和EX模式），但不同系统间的平衡，同一系统下不同要素的平衡，是考虑一款格斗游戏系统是否完善的重要标准。现今的格斗大作，系统的独特性都是发售前宣传的重中之重。让我们来回忆一下曾经被公认系统最平衡的2D格斗神作《街霸3.3》，作为《街霸》类的精髓，其精准的判定，流畅的对战等特点在《SF3.3》中显露无疑：小到前冲、大跳、受身、拆投，大到EX必杀、BLOCKING系统等，无一不体现着平衡二字。没有强到逆天的打法，没有占据半个屏幕的超杀，没有高HIT到一击必杀的连技，也没有BUG可以利用。但你必须要深刻理解系统、理解人物、理解自己和对手，才能取得胜利。而这样平衡的系统，则反映出Capcom对于格斗精髓的理解：看似朴实无华，实则博大精深！

角色的平衡

曾几何时，可使用角色的数量，也成了评判一款格斗游戏是否是“大作”的一个标杆，然而，角色数量多了，如何做出角色间的差异也就成了游戏厂商的一个难题。格斗游戏，无论2D还是3D，其对于不同角色间的性能比较也都是玩家们日常谈论的话题。让我们来看看在国内拥有极高人气的《KOF98》吧。38个人物，大致分为打击技、投技、蓄力三大类型，每个人物都有通常技、特殊技、必杀技和超必杀技四类。虽然每个角色攻击力、速度、判定等都有不同，然则有其利必有其弊，判定强的大都速度慢，速度快的大都攻击力弱，不同角色间的差异一目了然，优劣分明，而在对战中又变化无穷，琢磨不透，再配合其独有的组队系统，三个人的类型怎样搭配选择又是



一门学问，构成了人物平衡性极强的一款游戏，也是其在国内外长盛不衰，以及两度入选斗剧比赛项目的一大原因。

二、与现实对照的平衡：体育类、竞速类

看看国内的包机房一度沦为《WE》俱乐部，你就可以想像与现实世界同样疯狂的体育类游戏的对战乐趣。与其类似，竞速类的对战热潮也是发自于现实的各类比赛。不同于可以加入一些自由想像的格斗类，体育类和竞速类则完全有着现实的对照物。说白了，人们游戏的目的也就在对于现实的模拟。所以这类游戏大多都在“拟真”上下功夫。最具代表性的无疑是在国内拥有大量FANS的《WE》和《GT赛车》。



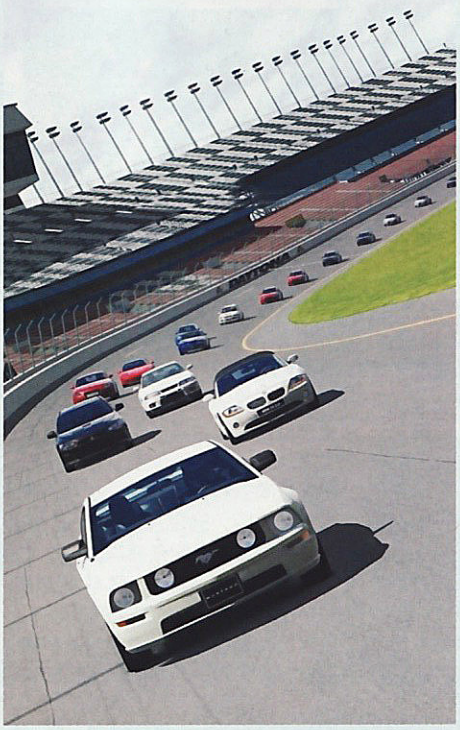
缩微比赛的平衡

一款足球游戏最大的难题不是画面、授权、系统什么的，而是其怎样才能把一场90分钟的比赛缩微到10分钟的一场对局中。这场比赛既不能过分拟真导致配合困难，一场比赛下来连射门数都寥寥无几；又不能过分爽快，打出篮球比分。诚然，《WE》虽然有着这样那样的不足，但其对比赛拟真度和游戏性之间平衡的把握无疑是现在最好的。自《WE4》开始，一场比赛下来就会让你有真正在操控比赛的感觉：射门数、比分、节奏都极其自然，场面激烈又不失观赏性，真实足球和足球游戏间微妙的平衡让人的确有把现实球赛缩微到一场10分钟的对局中的感觉。以后的《WE》不管怎么发展，不管画面再进化到哪种层次，这个感觉肯定是会一脉相承的。反观“《FIFA》系列”，早期作品无疑存在着诸多问题，直到近几年才慢慢开了窍，在平衡性上有了长足的进步。

真实与虚拟的平衡

说老实话，“《GT》系列”一直给我有过分真实导致操作太难的感觉，但当你慢慢熟悉了它，你才会真正感觉到游戏和现实的平衡。作为公认的世界上最真实的赛车游戏，“《GT》系列”一

本栏目文章仅代表作者个人观点



直被玩家们冠以“驾照辅助软件”的称谓。“完全重现现实车辆的感觉”是《GT》的目标。对战时的投入感也是无可比拟的，现实中实用的一系列技巧都可以被带入游戏中，而又很容易掌握。不得不佩服制作人对于现实赛车和赛车游戏间微妙平衡的把握。再提一下似乎是为对战而生的《头文字D》，其操作感觉虽然来源于漫画，但游戏出色的平衡性和不同车辆各种极限跑法也使其在国内人气极高，在真实与虚拟之间同样达到了良好的平衡。

三、枪林弹雨下的平衡：主视角射击类

从《CS》时代开始，各种主视角射击类游戏的对战成了现在对战型游戏的主流。出色的射击手感、丰富的对战场景、默契的团队配合使主视角射击类游戏成为最适合多人对战的游戏类型。无数玩家不分日夜鏖战在各大主机平台的对战网络上，就是对其魅力最好的证明。毫不夸张地说，FPS游戏就是天生的对战游戏。而射击类游戏没有复杂的系统，没有丰富的角色，又是什么让这样最大发挥玩家主观性的游戏达到平衡的呢？



枪械的平衡

现在的射击类游戏中的枪械应该主要分两大类，现实中有的和科幻空想的。一般来说，一款射击类游戏中的枪械只能包含上述其中一类，这很容易理解，你不可能拿着二战的卡宾枪去战对手的激光武器。而现实类武器的平衡无疑是最难的，且不说各类武器的各种参数在游戏中的体现（例如攻击力、装弹时间的平衡等等），单单就是武器“手感”这么一个空洞概念的实体化和平衡化都是很困难的。所以武器设计的平衡往往也是除了画面外决定着一款FPS游戏成功与否的重要标杆。一款成功的FPS游戏，它对于各类武器的平衡性设计也应该是突出的。即使如《战争机器》、《杀戮地带》类科幻的枪械，在对战时不同武器的合理搭配也可以看出游戏设计者对武器平衡性的深刻理解。

地图的平衡

射击类游戏的对战除了射击技术之外，其实很大程度上是有利地形的判断和占据。在多人团队配合中，分清各自职责并占据地图有利位置互相配合掩护是团队战术的前提。所以，分析地图并找出适合地图的战术是非常至关重要的。在游戏的设计中，大多数对战地图都非常有挖掘度。比如很多玩家可能都知道《CS》的比赛专用图Mill，作为CPL和CAL的主打地图，它的平衡、高质量的可表演性以及可玩性使之成为了竞技《CS》中最重要的地图之一。Mill是一张中等射程的地图，其中布满了为近身搏斗所设立的道具，并结合着为AWP所准备的长长的走廊。使Mill最与众不同的是它的下水管道系统，这个下水管道连接了爆破点和土匪的出生点，使土匪具有绝佳的佯攻机会来掩盖他们真实的进攻目标。类似的好地图在优秀的射击类游戏中无疑数不胜数，同时也在对战中实现着它们极其重要的价值。



多人模式的平衡

模式的设计也能很好地体现游戏的平衡性。一般来说，多人对战的模式主要分小队决死战模式、乱斗模式、夺旗模式、埋炸弹模式等等，模式的设计配合该模式专用地图可以使玩家享受好一阵子，而不同模式间产生的各种玩法也是FPS游戏常玩常新的重要理由之一。

四、最难以平衡的平衡：即时战略类

谈到对战就不能不谈电子竞技，而谈到电子竞技又不能不谈它的主流比赛类型——即时战略。可以说，即时战略类游戏同样也是为对战而生的，而即时战略类游戏又往往是最依赖系统平衡的游戏。即时战略类游戏数量不少，但真正能流传下来称之为经典的却凤毛麟角，究其原因，



庞大的系统种族（国家）兵种设定注定其极难拿捏平衡性。要使得即时战略游戏用作对战，无疑要使得不同种族、不同兵种、不同战术达到一个高度的动态平衡。TV GAME平台由于先天不足，所以即时战略游戏的根据地还是在PC平台，其中，暴雪的《星际争霸》和《魔兽争霸》无疑又是其中的佼佼者，为之后PC以及TV领域的同类游戏提供了教学范本。

种族（国家）的平衡

即时战略类游戏都有类似不同种族或者国家给玩家选择。《星际争霸》之所以有超过十年的历史却依然是各大电竞比赛的必备项目之一，它的种族平衡性无疑是目前为止同类游戏中最为出色的。三个种族，各自差异极大的建造方式和扩张方式，但却没有人说某某族过强或者某某族太弱。在笔者看来，《星际》的种族平衡其实就是坚持了动态的平衡，三族各异的特点最后却又微妙地达成了一种平衡。自1.05和1.08两次大调后，版本对于种族平衡性就几乎没有变过，更是体现了其出色的动态平衡度，而成熟又多变的各种战术又使其在比赛中兼备观赏性。

兵种的平衡

“没有最强的兵种！”这几乎是所有优秀即时战略游戏的共识。资源、科技等等要素使得造兵的顾虑更多，然而怎样平衡一个兵种的能力使其既能体现出制造的花费又在战斗中不至于过分强大呢？现在越来越多的即时战略类游戏区分攻击系统，类似于《魔兽》中的普通攻击、穿刺攻击、攻城攻击等，这种区分无疑更能体现不同兵种在不同对战中的价值，也更能体现游戏的平衡性。

后记 作为真正的与人斗，对战型游戏不像RPG、SLG等单人游戏，它对于系统的侧重点，或者说发售前主要的测试调整内容，都是该类型游戏最为关键的平衡性。我们手上拿着一款对战型游戏，在电视机前、显示器前与朋友痛快鏖战的时候，可能不会注意到太多这些平时不起眼的东西。但是，电子游戏发展到今天，越来越严谨的系统结合对战要素无疑是有助于该行业长期发展壮大的因素之一。因为有那些如学术般严谨出色的平衡性设计，我们才会玩到出色的对战游戏，而当我们又一次输给对手的时候，我们才会埋头总结、不断练习提高，而不是抱怨对手怎么怎么耍赖。这也是平衡游戏为我们带来的健康的游戏氛围。

文 lanerei

恋人未满
生化中的罗曼蒂克

“再靠近一点点就让你牵手，再勇敢一点点我就不闪躲……”相信各位朋友对这句歌词应该不会陌生吧，S.H.E的这首老歌唱出了男女之间“朋友已达，恋人未满”的微妙情感，而这与我现在要说的“《生化》系列”又有什么关系呢？其实是我想告诉各位与我一样热爱《生化》的同仁，“爱”是世界上永恒的主题，一切事物都因“爱”而存在，而恐怖生存游戏界的明星《生化危机》也没有脱离这个能包容一切的主题。在布满着血腥、恐怖、阴谋的《生化》世界中，虽然到处是丧尸或者变异生物，但“爱”的光芒却依然存在。现在，就让我们踏上时间的列车，去重温那一段段只属于《生化》的罗曼蒂克吧！

文 兴语生化

克里斯♥吉尔



是亲密无间的朋友，是配合默契的战友，克里斯和吉尔的组合是《生化》历史上的绝配。两人一步步从《生化》初代走到至今，朋友谊、战友情非同一般啊。无数的《生化》粉丝都希望他们在爱情上早日修成正果，但偏偏他们俩又一次次上演着出生入死、生离死别的情节，真是造化弄人啊！其实早在《生化》初代，克里斯和吉尔就悄悄地搞“办公室恋情”了。初代时当克里斯要独自去洋馆调查的时候，吉尔的那句“take care”就隐约表示出对克里斯超越关心的感情，即便是重制的1代，吉尔的表情、眼神、话语都被完美地移植，又一次诠释了超越普通友谊的关心，在《生化2》中当进入S.T.A.R.S办公室调查中间的两张办公桌时，玩家会发现，那其实是克里斯和吉尔的办公桌是背靠背的位置，相当贴心哦，在吉尔的桌上还会发现克里斯的照片呢！在官方发表的图片中相信各位同仁一定见过一张克里斯和吉尔的合影吧，在那张照片上还有一个唇印，那一定是吉尔的，可见这张照片对吉尔有多么珍贵。《生化5》中克里斯拼死解救吉尔，这难道不说明他们俩之间的不同一般吗？其实，像克里斯和吉尔这样的俊男靓女，日久生情，在工作中碰撞出爱的火花是很正常的！爱情应该属于克里斯、吉尔，你们阻止了一次又一次的生化危机，你们经历了太多的生离死别，你们能最终走到一起相亲相爱，更是众多《生化》粉丝众望所归的事情。所以，拜托你们就尽情地恋爱吧！



克莱尔♥史蒂文

与哥哥暧昧的恋爱方式不同，妹妹克莱尔在《生化》中的爱情就显得格外刻骨铭心了。自2代登场以来，克莱尔就给玩家留下了动感活泼还不乏酷劲的印象。都以为会和2代与之同样初登场、赋有朝气的新警员里昂有所发展，但剧情却只将两人定格为好友而已。克莱尔的《生化》恋情直到在《生化危机 代号：维罗妮卡》中才有所收获。三上君的《生化》开发团队也为克莱尔缔造了一位同样阳光活泼、任性叛逆、帅气十足的男友——史蒂文。





从二人的最初相识就奠定了两人的恋情是那种刻骨铭心的。在《维罗妮卡》故事的推动下，史蒂文一次又一次在克莱尔危难时及时出现并将其解救；又一次又一次在克莱尔面前展现耍帅、幼稚的一面。这种英雄救美的英勇胆识、邻家男孩的可爱气质，怎能不打动克莱尔的芳心呢？在飞机上想偷吻克莱尔，在克莱尔跳下飞机时无意间将其拥入怀中，这些都将两人恋爱的指数推升到了新的高度。但《生化》剧情的峰回路转、跌宕起伏、一波三折是《生化》成为“神”一样作品的杀手锏之一。

在游戏的最后，史蒂文为救克莱尔从自己变异身体中仅存的意识里将其救下，而放弃了自己的生命，在临死前对克莱尔表白，这样的爱情相信每个人都会为之感动的。所以克莱尔会抱着渐渐变凉的史蒂文的尸体哭得那样伤心。这种煽情的情节在《生化》中可是相当少有的。玩家们也真心为克莱尔的这段感情而感到惋惜……

里昂♥艾达

在情感路上同样无法一帆风顺的还有我们的人气警员里昂了。在《生化》的故事中，里昂的事业可谓是一路飙升啊！从最初的普通警员经过《生化2》的洗礼，便一度跃升为美国总统的贴身保镖，更身兼要职。但事业上的辉煌并不能取代里昂感情上的空白和尴尬。与气质美女艾达小姐错综复杂的感情生活，就成为了里昂除阻止生化危机、保护总统家人安全以外最头痛的事情了。本应在2代故事里为救里昂而死去的艾达，却在故事最后千钧一发之际给予里昂雪中送炭般的帮助，之后就不辞而别、音信全无，这便是里昂心中永远不曾平静的原因。在里昂心中艾达是敌是友已不再那么重要，只求与她再次重逢。从2代中里昂抱着艾达的尸体痛苦着呼唤着她的名字，我们就可知晓里昂对艾达的感情有多深。经历了浣熊市的洗礼以后，里昂逐渐成长为了一名名副其实的超级特工，无论怎样的苦难环境，恶劣的条件，难以应付的事件，多么强大的敌人，这些在里昂眼中只不过是动动手、眨眨眼便能轻松解决的事情。但每次遇到艾达时，里昂总像是个初登场的菜鸟一样（爱情的力量真是厉害，*^__^* 嘻嘻……）。其实在艾达心里同样是早已被里昂所占据，在《生化4》中艾达延续了在2代中的习惯，还是在暗处默默帮助、支持着里昂，即便艾达的幕后有个威斯克。其实精明的《生化》粉丝都知道，那个名为汉尼良，为里昂做后勤支援的女性就是我们的艾达（这个安排使里昂和艾达的情缘在以后的故事中留下了深深的伏笔哦）。游走于正与邪、黑与白、光明与黑暗之间的艾达不知什么时候才能改掉当间谍时留下的坏毛病，从幕后走出来与里昂“情侣配对”，为共同的目标一起奋斗呢？期待啊……



事实上，在“《生化》系列”中爱不仅有克里斯和吉尔那种中规中矩的，克莱尔和史蒂文那样轰轰烈烈的，或是里昂和艾达那样烟雨朦胧的，更有像阿蕾西娅和阿尔福雷德兄妹这样“超越世俗”的。在《维罗妮卡》中出现的这对变态兄妹给很多《生化》粉丝留下了深刻的印象。为了保护身为试验体的妹妹阿蕾西娅，哥哥阿尔福雷德变换着性格、装束，与克莱尔、史蒂文周旋。最后更是启动了装置唤醒了妹妹，而长眠于妹妹的怀中。这种“爱”的确有些恐怖，对绝大多数的人来说都是难以接受的。对于这兄妹俩，《恋人未满》这首歌可能并不适合，那就换一首《死了都要爱》吧……

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

次世代高清主机的奖杯和成就方案已经被广大玩家接受，对于不同的玩家，成就／奖杯也有着完全不同的概念。当每个游戏都拥有奖杯／成就的时候，不同游戏的进度和隐藏要素收集情况都会在主机上以一个相同的标准表现出来，给自己看，也给同好看。它们更多的就像家中的展示柜，上面陈列着你多年来的收藏品；有时候它们又像你的日志，清晰地记录了你的游戏历程。

"游话好好说 Vol.03"讨论话题：

对于奖杯、成就和游戏的隐藏要素，您有什么看法。

原帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-787864.aspx

要奖杯？要成就？还是要游戏本身？

小编们游话说



沙发　豁然开朗

其实奖杯和成就对我来说本来只是浮云，只不过对于自己喜欢的游戏，肯定要尽量把游戏中的所有要素都达成，这些原本可有可无的东西突然对我就变得有意义了～

2L　探险家

通常喜欢不看攻略和成就列表直接玩游戏，然后在游戏里尝试各种奇怪的玩法，如果这个时候碰巧解锁了成就就会超有成就感呀 -v- ！

所以说，我比较欣赏能将成就设计得很有趣的游戏，像是用蛋砸人取得成就……

3L　化学实验员

本来《生化 5》就只差两个奖杯白金，不过最近都沉迷"佣兵模式"不能自拔，拿白金的想法每次在开机进入游戏后便立刻忘得一干二净，手指机械似地选到佣兵模式开始屠杀。

奖杯和成就是促进玩家进行游戏的动力之一，是催化剂，可以指引游戏者更加深入地游戏，但只要游戏本身够精彩，即使没有这支催化剂，有爱的玩家也会坚持不懈地玩下去。

4L　平常心

其实只要是自己喜欢的游戏通常都会研究得比较透彻，因此能否获得奖杯或成就也是顺其自然的事情，自己从来没有强求过。现在还记得玩《失落的奥德赛》是第一次将 X360 的游戏拿满 1000 的成就，玩《白骑士物语》第一次入手 PS3 的奖杯，各位高手不要鄙视我啊～哈哈～

86L　"奖杯中毒深，成就中毒广"

自从开始了奖杯之旅后，会不由自主地关注起游戏的奖杯数量、质量、难度等细节，并以此确定玩游戏的顺序，追奖杯让我玩游戏的时候感觉更投入。从亲身经历来看，奖杯以及成就的出现，对于玩家来说是有积极意义的。



冷静分析

シンシュウ

奖杯并不能纯粹说是炫耀用的，这样看待奖杯价值的心态本就是偏激的。摆正心态，完全可以把奖杯看作是游戏对你的一种试炼。对游戏的爱有多大，将直接体现在你对这些试炼的执着程度上。爱一般的可以浅尝；大爱之人则可以接受试炼，去体验一遍游戏的全部魅力；至于无爱的，似乎压根就不会去玩该游戏，也就谈不上有没有奖杯了。

相信获得过白金奖杯的人，都体会过一种把游戏从头到脚全部体会了一遍的深刻感受，这才是大家喜欢奖杯的真正原因。想要去彻底地完美一款自己有爱的游戏，而白金奖杯正是一个看得见的"彻底"的标准。

用心体会，开心享受

490621663

奖杯系统的设置其实是帮助玩家去全面地、更深层次地体会游戏的精彩内容。同时拿到奖杯的成就感也进一步增加了游戏的娱乐价值，所以说游戏品质好固然重要，能加上奖杯就锦上添花了。

liutengK

通过奖杯，游戏制作者可以引导玩家挖掘游戏中未被普遍发现的乐趣，顺着奖杯的思路可以把游戏玩得更通透。从某种意义上讲，类似电影 DVD 中的导演评论音轨一样。在很久以后，当回过头来再看自己走过的游戏道路，肯定是感慨万千的。在这个时候奖杯的作用和出去旅行时拍下的照片变得一模一样了。



城寨的同学们好好说

XBiscuit

其实奖杯／成就的目的就是为了让玩家能够更细致地去了解游戏的某些细节，并且增加了多周目的动力，尤其是富于创意的奖杯，更是增加了收集和挑战的乐趣。所以还是应该去选择那些自己有爱的，感觉有意思的去挑战，周而复始的重复，会让你过早失去对游戏的激情。每个人对于游戏都有自己的追求，其实我也很羡慕那些奖杯级别很高的达人们，但是我知道我肯定做不到，明确自己的精力和时间，量力而行才是一个聪明的玩家。

香草（邮件参与讨论，mage_1987@yahoo.cn）

奖杯代表了 PS3 玩家的资历。这并不是虚荣，每个人或多或少都会去追求。最吸引我的一点不是你拿了多少奖杯，而是奖杯获得的途径和方法。当然真正疯狂的奖杯控是一定会追求每个游戏都白金的，不过个人觉得也没有太大必要，毕竟玩游戏是为了快乐的。如果说拿奖杯成了一种负担或者成了一件非常麻烦的事，那还不如不拿。除非像 UCG 这次鼓励培养良好的游戏氛围这样，拿奖杯就相当于拿奖金，那还可以一拼。



我是成就／奖杯饭

ashmoon

玩游戏就要追求奖杯，而且要追求白金奖杯，没有奖杯不玩。

首先追求奖杯让人全面体验游戏。开发者精心设计的奖杯，可以让追求奖杯的人从更多的方面体验游戏全面的乐趣。

其次奖杯记录了你所玩过的游戏，和玩这些游戏的深入程度。白金奖杯无疑是对该游戏基本玩透以后的一种奖励。总奖杯数越多，越能体现玩家对于游戏的狂热程度，勿论动机，起码是花了大量的时间在游戏上。

最后是奖杯可以为玩家交流搭建桥梁。由于奖杯信息的存在，玩家之间可以互相了解对方的游戏爱好和各游戏的熟练程度，更方便地互相学习和帮助，也更容易找到层次相当的玩家一起进行游戏。

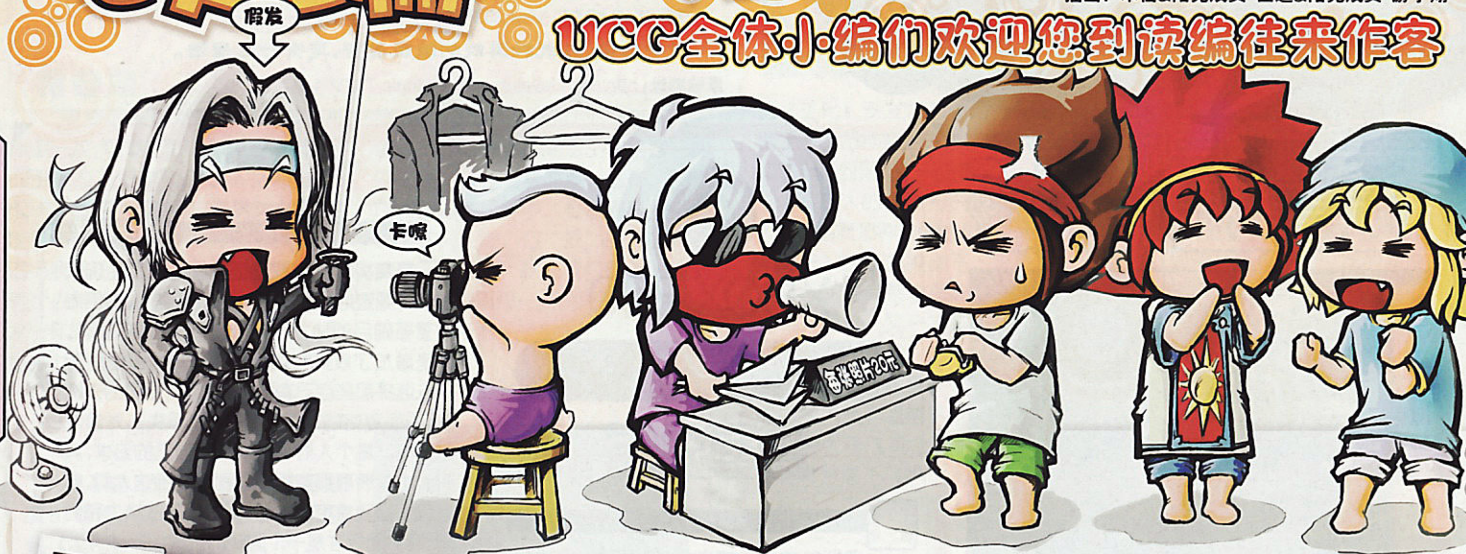
本栏目的发言仅代表发言人个人观点

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 游宇翔

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客





■五·一的假期即将来临，不知道各位读者有什么出行计划呢？虽然这次的假期时间并不长，不过相信忙里偷闲地约朋友出来一起联个机应该是不错的选择，小编们可是早在假期前半个月就把要通的游戏名单列出来了哦。

■当大家看到本期杂志的时候，丁丁因为要继续求学的个人原因已经离开了编辑部，虽然与读者相处的时间并不算太长，不过相信大家都已经对这个喜欢美式游戏的牛仔少年非常熟悉了。在本期的“读编往来”中，丁丁也留下了给读者的告别，让我们一起祝福他在自己选择的道路上一帆风顺。

■最近的游戏厂商们都领悟了圈钱的真谛，《最终幻想Ⅶ 再临之子 完整版》捆绑《最终幻想ⅩⅢ》试玩版发售也就罢了，连《怪物猎人 G》都捆绑了《怪物猎人 3》试玩版贩卖，让系列 FANS 简直没有其他选择，编辑部里的许多小编就中了 SE 和 Capcom 的招，心甘情愿地掏出了银子，所谓的痛并快乐着，说的正是毫无抗拒力的重度粉丝啊。

杂志相关

Email izualsoul：一直都很喜欢“小编寄语”这个栏目，相信有很多人买完 UCG 都会习惯性的从后往前看吧？尤其是每个小编的个性签名更能体现出每个编辑在近期遇到的一些事，使得读者更有亲切感，可是有时就是短短的一句话可能会让读者不明其意，希望能在后面加上关于是什么事情的注释好了！

如果真要给小编的签名加上注释的话，到最后可能会发展出小编寄语注释的注释这种难以想像的东西……毕竟，每个小编的生活都不是用一两句话就可以说清的，偶尔雾里看花一次也未尝不好嘛。

Email ice030373239：很高兴，最新的 UCG 如期地入手了，本期内容和以往一样精彩，特别是我看到 P7 的 PSP《鬼泣》取消的新闻，让当时正在发廊剪头发的我做出了极具戏剧性效果的动作（具体表现为头猛向后仰 90 度，脸部视觉效果接近于被雷击穿心脏），想起两年前在某论坛上看见《鬼泣 P》再度跳票时，我和朋友当即立誓在游戏出来前绝对不可以玩坏小 P，现在这个“誓言”真正的成为了“戏言”，估计要实现这个愿望，起码我的小 P 得变成宇宙毁灭时惟一幸存的物质。其实今天本来是期中考试完结、没有作业的快乐周末的前夜，结果呼的一声惊雷现，但丁大叔又从我的视线里消失了。

说实话我就没关心过《鬼泣 P》。如今看来 Capcom 能够说取消就取消，明显是还没有投入正式开发。想必 Capcom 当时没安什么好心，现在随着《生化》和《街霸》大卖，不差钱，就干脆取消了。因此也没必要失望。

Email LINlin：游戏名人堂，希望此栏目能更换下介绍对象，比如稻船敬二，硫酸脸这类正当红火之年的风流人物，就不必大写特写了，印象特别深的是在《MGS4》发售前后 UCG 居然还做了期小岛秀夫相关——其中不少内容也是早很多年就已经在其他游戏媒体上出现过的，这种情况下，恐怕读者就没有再读下去的兴趣了，对于功成名就甚至早已淡出业界的人们，玩家会更好奇，尤其是那些管理层的人物，业界大鳄们手下各个名将，譬如比德·摩尔，这些已过中年并且在早先创下深厚功绩的人们更容易引起玩家的兴趣吧！

其实只要是著名制作人或管理人，以前几乎都有过相关介绍，只不过不是在“名人堂”栏目中出现，由于相关资料有限等原因，部分内容给人似曾相识的感觉并不稀奇，不过也要照顾到没看过这些文章的新读者啊。

★襄樊 严野：向所有小编呈上我最最虔诚的祝愿，至于我所要说的吉言，就靠小编们运用自己那令人折服的想像力去杜撰了。

Email 月亮粑粑：我只有一个小小的要求：能不能拜托一刀等众美编同志把“油细鸡”的封面、页内插图等（特别是封面）尽量设计得中性化一点？也就是不要太卡通了……我已年过而立，“油细鸡”每天都是随包携带，得闲之时便拿来翻阅。无人之处还好，像公交车上、公园、会所等人多之地，我这样的“大叔”拿本如此这般“卡通之物”还阅读得面带拈花之微笑，直被人瞪得呼吸急促、气喘如牛、面泛潮红、无地自容……跟《人型电脑天使心》里高须和帮小叽买内裤那一幕如出一辙……你们要回信就回吧，反正我也没指望过，不过不回信就代表你们答应了。

对封面的审美因人各异，很难达到统一，不过你的困扰倒有一个简单的解决方法，简而言之，只要不把封面拿在外面被人看到就好了嘛。我们的“新闻情报站”和“问题小卖部”就非常不卡通，非常中性，在户外阅读的时候，你可以卷起书页，把这两个栏目露在外面，足可让周围的美少女路人和叔叔婶婶们认为你在专心研读技术与新闻类的书籍。

本期读者语录 Email 88edy88：以前我很萌那个在游戏发售表那页的人民币汇率的小格子，非常方便我去算价格还有了解世界金融变化（－。－），但是最近几期中，这个可爱的小格子似乎被当成了隐藏要素，还要是解不开的那种。（玛娜回复：你喜欢汇率表的原因听起来似乎很伟大……）

Email 月亮之神：我喜欢《生化危机》，前几期我看见《生化危机 5》和《星之海洋 4 最后的希望》都被列为珍藏，我就想着回头都买来可有得玩了。不过我一看后者不是中文的，我就不打算买了，但是结果这几期它的报道比《生化危机 5》还多！小编们都津津乐道还说游戏里的剧情笑到喷茶，我顿时感到小编们太强大了，你们为了游戏会还会好几门语言，我怎么办呀？救救我吧我也想玩呀。

三个办法。主观积极型：马上自学日语；消极被动型：祈祷早日推出民间汉化版；风险投资型：找个会日语的女友，一起玩，当然此法纯是从玩游戏角度考虑，如果造成感情和生活上的困扰，与本人无关。

Email 李鑫：今天上夜班，又困又累又饿，半夜又没有吃的，外边的小卖部早就关门了。我深深地体会到小编们饿着肚子一遍一遍地打游戏的劲头了。我估计你们那里半夜也没有吃的可买吧……好啦，就先写到这里吧，现在有早餐了，去买早餐咯……

错了，我们这边的夜生活可丰富呢！10 点之前，各大商场都不会关门。10 点之后到 12 点之前，各家快餐店都在坚守最后的岗位。3 点之前，是各大小吃店和烧烤摊活跃的时间。3 点之后，就是 24 小时便利店的天下了，光是编辑部附近就有三家哦！

Email weihua_amnrw：我想问问为什么在"读编往来"的四格漫画中被调侃的总是炎骑士，比如：偷拍和碎大石，如果这些事件并非事实那炎骑士可真可怜，但如果属实，那，哼哼。

其实我本人在编辑部中是出了名的老好人和热心肠，平时非常喜欢帮助他人，对待其他人的恶作剧也基本上都是一笑了之。大概就是我的这种脾气秉性导致了这群家伙越来越喜欢欺负我。唉，没办法，人善被人欺，马善被人骑。还请广大读者给我做主啊！（涕泪俱下）



匿名：前天在街上陪同学闲逛，走累了就在长凳上休息，突然听见背后有人说："你在玩《怪物猎人》吗？"这听上去是一个女生的声音，还很悦耳，我转过头，看见一位好漂亮的同龄人。我马上中毒似的和她搭起讪来，发现她居然也是个"猎人"！我们一直联机玩了一个多小时，直到她的电用完，她还给我留了个 QQ 号，啊！这是本人初中以来最快乐的时刻！

听起来……为什么我觉得是你被反搭讪了呀。

★汕头 林少忠：入手 UCG 的首要任务便是把 DVD 的衣服给扒了，泡上杯热咖啡或茶开始观赏，之后再对着书慢慢品尝，不知有多少人是跟我一样的套路。

Email 马过尘扬：上周六刚购入 X360 一台外加《生化危机 5》，回家拆包装放上盘打了一个小时，就是尝试一下，没存退了。周日，正式开始，打了 3 个小时，找了半天终于发现一个貌似存档的地方，存了退了，再进，没记录，得重新来。当日晚，又打了 3 个小时，找遍了所有能找的地方，没找到存档的地方，再次重新来。好，我认了，周一我找来了 UCG 的攻略，这回没问题了吧，昨晚打了 5 个小时，看攻略，攻略啥都说了，就没提存档，我就 @# ￥%……上网查，发现跟我一样问题的不在少数，说什么《生化 5》是自动存档的，得打到一定的地方。OK，我继续打，坚持到晚上两点一直打到 2-2，没错过哪怕任何一个跳出来的字幕，就没看到有 save 的东东出现，抓狂之下我又退出，再进，new game！我去冲了个冷水澡才控制住没把机子砸了，感谢完竹内润直系亲属后才勉强能闭眼睡觉。一夜噩梦，梦见找到存档了，存盘，开机发现 new game 在那等我，今早我 5 点半起的，气的。去公司第一件事就是详查《生化 5》存档，还是众说纷纭，只是大概知道可能会和帐户有关系，这件事惟一的好处就是对付电锯哥哥我都敢用刀了。

次世代主机不再像以往的游戏机那样通过额外的专用记忆卡储存游戏存档，而是通过机内闪存或硬盘来存储记录。从你所说的自己的遭遇，初步可以断定你的 X360 没有硬盘，或者硬盘接口接触不良。如果你确认有硬盘的话，那么问题应该出在没有登入自己的 ID 上，进入游戏之前系统一般都会提示登入自己的账号（ID），此时如果选择不登入，那么进入游戏后自然也无法存盘。

最后，祝你能早日玩上 2-2 之后的关卡……

Email 雪一样的少年：看到 224 期上提到的《魂斗罗》水下八关，我也有小时候的一个受骗经历。当年我很爱玩《KOF97》，有人传说大蛇有最强的一招"千手观音"，就像大蛇赢的时候的姿势。但是想放它需要顺摇 20 多下摇杆（具体多少下我也忘了！）于是我就搓呀搓呀！真是年少无知呀。最后也没出来！现在想想真可笑！

游戏谣言分为厚道和不厚道的两种，你遇到的这种显然属于厚道的，回忆起以前遇到的各种不厚道的谣言，真是让人不禁泪流满面啊……嗯，信息时代就是好！

Email 罗子卿：我希望在有生之年能够同小编们打一次《生化危机 5》或者《COD5》，But，貌似是不可能，因为我的 X360 刷了，我拼命试试能不能像其他好运的刷机人一样成功注册 Xbox LIVE，各位小编，祝福我吧！

千万别想不开啊！假设你花 2000 元再入一台未改机的 X360，再花 300 元入一张正版的《生化 5》。之后与我们联机完毕，再以便宜 200 元的价格把这台几近全新的机器和这张几近全新的碟卖出去，不就行了？难道你有生之年都赚不到 200 元？

上海 何奇：刚看到黑色头像的新编雷电时就开始遐想了，第一个想到的是《FF X Ⅲ》的女主角，是女编吧！对！一定是一个新的美女编辑！但转瞬又想到《MGS》中的……

那个……《FF X Ⅲ》的女主角叫闪电。不过本人在前几天玩《FF X Ⅲ》试玩版的时候不自觉地说出"雷电出场了"这样的话 o(>_<)o



本期读者语录 天津 付德建：225 期最喜欢《龙珠》25 周年特企，主要是喜欢那个人名趣事，让我现在才知道鸟山明的另一种幽默。（玛娜回复：其实很多漫画家在起名上都有一些独特的寓意，比较经典的还有高桥留美子的《一刻公寓》，里面的房客都是按照 1、2、3、4 的数字顺序命名的 –v–）



广东 L: 看了 UCG 后的星期天就是不一样，打小 P 的时一口气打死了怪物里 HR9 的 BOSS，晚上吃了 8 碗饭。

Email m閔丶水果糖：224 期“读编”中提到小编们最喜欢的武器，某人说到锤子 >_<（提醒他锤子在四川方言中的意思是小 JJ 哦），无限的联想！拿着那锤子对付谁？难道是某些没脸的女护士………（太残忍，太血腥省去 ing）

既然你这么说，我就老实招了吧：玩《怪物猎人》喜欢用锤子的一个重要原因是看谁不爽就能抄出锤子直接把他抡飞。不信你也可以来试试，我一向很准的……

广东韶关 李伟杰：一个明媚的早晨，我骑着自行车啃着面包上学去，突然远处传来一阵电锯声，噢，我又幻想到自己在《生化》里了。电锯的声音就那么的神奇吗？小心！骑着自行车发白日梦是很危险的，差点又出事了。珍惜生命，远离电锯，沉迷游戏，必死无疑。再提示多一句：不想近视，离远电视，此话无视，后悔一世。

看了你的来信，我最感兴趣的是“差点又出事了”这句话，为什么要加个“又”字呢？

Email 88edy88：当俺看到雷电的造型时，终于明白一件事：不是美编偷懒，而是大家的品位不够高啊！看人家雷电多美型啊！只是不知道为什么嘴角那似乎被延长了许多，有点小丑哥的味道……

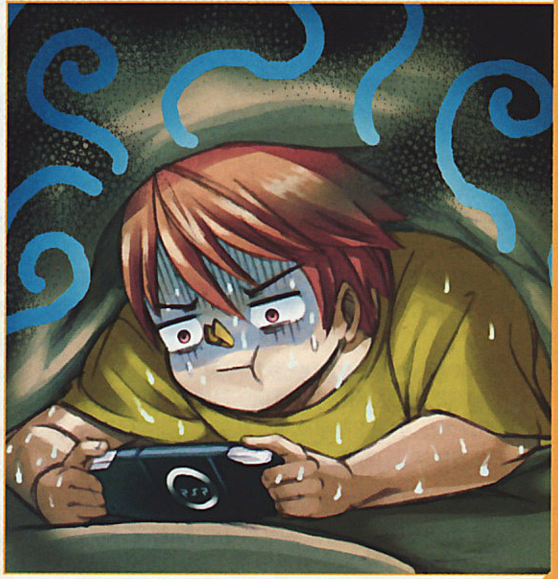
美型不是我们追求的结果，让读者记住并喜爱才是小编们的愿望，不过从你的来信中可以看出一点：其实还是美型最重要……（呜呜！我不干，我要让画师在小编形象上加上闪闪发光绚丽夺目摄人心魄的星光点点呀！）

哈尔滨 许然：游戏机要在学校玩的话可以用这招：平常不玩的时候可以直接放在最显眼处，就算老师看到也可以这样说：“放在桌面上就证明我根本没想玩。”时间久了老师就会疏于防范，这就是三十六计中的“瞒天过海”。或者把同桌的书包放在你们两个人之间，自己的书包放在书桌里，老师过来时，身体前倾，把一只手放在自己的书包里，而另一只手则把 PSP 放进同桌的包里，这是三十六计中的“声东击西”。

希望您早日著成大作《游戏机在学校玩的三十六计》，相信对各位玩友一定很具参考价值，不过会导致什么样严重的后果小编概不负责……

襄樊 严野：我们这里住宿生晚寝抓的煞是有点严格，但白天没玩够或熬够的我岂会安心睡觉，所以，在老师进门查寝后，我会迅速用被子把自己裹好，在确保没有漏洞后，便拿出掌机打开，静止五秒，若周围没有朋友提示“有光漏出来”的话，就可以安心进入游戏了。不过这种做法常人是不能忍受的，一则，你必须能够在混有脚臭味、汗臭味且仅含少量氧气的环境中较长时间的活下去；二则，你一定要拥有足够的汗水用于流淌，否则很快便会因失水过多而晕厥；三则，你还要确保自己不会因长时间弓身作业而导致腰间盘突出！我就这样熬过来了，不过……背比别人的驼……

为你坚持游戏的精神钦佩无比，不过建议你最好还是在游戏前晒一晒被子，不然万一玩到感人至深的经典场景，鼻子里闻到的却是不太浪漫的脚臭和汗臭味……那真是让人情何以堪啊。



专业数位绘图板 等你来拿！



图都看到了吧各位都？没错，这款板子就是国内实力厂商友基出品的“漫影 08”数位板，市场价 1080 元。如今，只要投一幅画稿过来，这板子很可能就是你的了！当然，前提是阁下的作品能够获得广大 levelup 网友的认可，或者得到 UCG 小编们的肯定。

大家猜对了，我们要搞活动啦！不过，各位应该都没料到，我们这次要搞的可不是一般的比赛……（老编乱入：版面这么宝贵，你小子在这里耍甚么贫嘴啊？说重点！快！）呃……好吧，本刀就不多说了，大家自己看吧：

一刀有话说（特别版）

活动1 “游风艺苑”月度最佳作品评选

本活动针对的是每月刊登于“游风艺苑”栏目的所有稿件。

从 6 月份开始，每月 B 刊上市时，我们将在 levelup 论坛的“城寨画廊”版块发出名为《游风艺苑 X 月最佳作品评选》的置顶帖。在该帖中，大家可对该月刊登于“游风艺苑”栏目的所有作品进行投票。为了保证评选的公正，防止恶性拉票等现象的产生，UCG 小编们将会组成特别评选委员会，参与到评选活动中来。网友评选结果和小编评选结果将会通过加权平均的方式进行汇总，从而评出月度最佳作品（前三名）。评选结果将在下月 B 刊（如第一期结果将公布于 2009 年 7 月 B 刊）中公布。



冠军奖品 “漫影 08”数位板一块（价值 1080 元）

亚军奖品 MINI550 数位板一块（价值 500 元）

季军奖品 《美人关》插画教程一本（价值 68 元）

“游风艺苑”投稿信箱： gallery@ucg.com.cn

活动2 “游风艺苑”“城寨画廊”联合主题征稿

与活动 1 的自由选题不同，主题征稿相当于命题作文，每次一个主题（如时下最火的游戏、业界大事件、热门话题等等，都可能成为我们的选题对象）。活动 2 为不定期举行，不过在每次征稿开始前，“游风艺苑”都将进行宣传，而每次征稿的具体内容和形式，大家可以登录 levelup.cn 论坛的“城寨画廊”版块获知详细情报。无论你是谁，只要对自己的画技有信心，均可参与！

至于评选方式，活动 2 将更多地倾听网友们的看法，由大家的投票直接选出 6 幅优秀主题征稿作品刊登于“游风艺苑”栏目。其中被评为前三名的作品，同样将分别获得丰厚的奖品。

本期读者语录 惠州 陈小斌：每次在“多边共享”小编们都为我们介绍许多新奇有趣的产品，但每次都没说价格，购买方法，比如上次提到微型飞机和手心大小的摇控车，我都很想要，但不明不白，想用虎头蛇尾来形容你们……

（玛娜回复：小编们找到的这些有趣的产品大多是国外的商品，购买起来比较麻烦，而且还有一部分可能仅仅提出了概念，所以无法向大家说明购买方法和价格，有兴趣的话可以发邮件来询问小编们。）

本期流行游戏 What's In

最抢钱的同捆试玩版

《怪物猎人3》试玩版　Wii　（5人）

见不到海龙的时候，我们就试着推倒小雌……

——MH3 DEMO

一款演变成无双的恐怖游戏

《生化危机5》　X360/PS3　（10人）

大家分头行动啦，所有关卡都被杀光了！

——在佣兵模式的战斗中，这是出现频率相当高的一句话

关注度最高的试玩版

《最终幻想XIII》试玩版　PS3　（5人）

虽然我们所能见到的只是游戏的一小部分，但却足以颠覆你对系列以往作品的固有印象。

——晴天

每期一雷



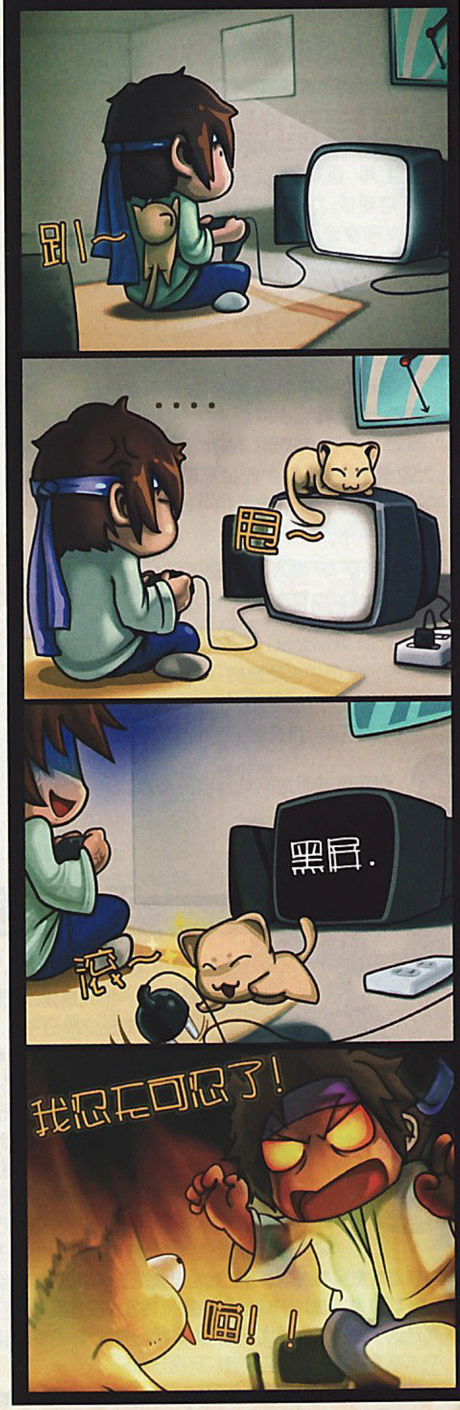
崩坏！

最近刮起了一股将游戏改编成动画的风潮，这其中，《战场的女武神》和《战国BASARA》无疑是大家关心的两部游戏改编动画，虽然《战国BASARA》中大幅出现的女性向要素已经让很多男性观众难以投入，不过更雷人的地方却不在这里，而在于该动画以迅雷不及掩耳之势快速崩坏的勇气，你们说，要画出这样一张眼睛小到惊人的阿市得需要多么离奇的审美观与胆识啊……

★哈尔滨 许然：我是这样形容一位女生玩游戏时的弱智程度的：她在玩《超级马里奥》时，方圆六公里，就那么一个坑，她走上前去，愣了一下，然后纵身跃下……

忍无可忍

剧本　九兵卫



想上杂志的理由

每期都会收到无数来信要求上杂志，理由各异，内容则是五花八门、有长有短。有长达数万字的小说，也有短到一两句话的名言。这里面不乏一些精彩的内容，已经以各种方式与大家见面了，不过和内容一样精彩的还有投稿人阐述的刊登理由，这里纱迦简单地分了一下类。

实际困难型

例：本人很少上网，这边邮局也很乱，所以请你们把我的问题答案登在杂志上！

评：我们对你阐述的困难很同情，不过能否上杂志还得看你的问题有无普遍性。另外，其实世界上还有一种通迅工具叫做电话……

度人之腹型

例：我不求稿费！我不是为稿费来的！

评：我们从来不会因为稿费而放弃使用好文章，我们担心的是手里拿着稿费却找不到人发，所以提高文章质量才是关键。

以退为进型

例：我希望能中奖！如果偏不让我中奖，就让我上次杂志也行！

评：听这话感觉像是我们抽中了你，却又搞暗箱操作把你给整没了……

诱之以利型

例：我们班上有很多玩游戏的人，不过买你们杂志的人却不多。只要用了我这篇文章，我保证我会发挥我班长的号召力，让大家都来买你们杂志！

评：如果我们的书商有你这个气魄和能量，杂志销量至少翻一倍！

劳苦功高型

例：你看我写了这么多，就让我上回杂志嘛！

评：每个月都会有一些热心读者写来厚厚一摞纸的意见或投稿，对于这种情况即使我们最后不采用他的稿件，也会用各种方法来表示我们的感谢。不过有时只写了百来字的人也这么说就……

直截了当型

例：我想上一次杂志，请大哥大姐们帮个忙，谢谢。

评：可以肯定的是，这种来信一定上不了杂志……

总结 每一封来信都是对我们的支持，无论内容如何，我们都非常感谢。至于能否登上杂志，关键还是看来信的内容。并不是写得越多越好，只要你写的精彩就才行。大家也不用挖空心思去堆砌一些华丽的词藻，就算是平凡的一句话，只要写出了自己的真情实感，就有机会入选。对于想以数量和诚意来取胜的人，在动笔写大部头内容时，最好先与我们取得联系，避免做无用功。

九兵卫的编辑部日志



工作安排

每期一百多页的杂志，小编们不可能一天之内全部搞定；接踵而至的大小游戏，小编也没有办法一口气全部通关，这其实都牵涉到一个计划性的问题。就拿杂志的工作安排来说吧，每期新杂志开始制作之前的第一件头等大事，便是将杂志的工作任务进行分工安排。每一页每一个栏目的内容落实到人、具体到日期之后，众小编就必须严格照此执行、不得有误。当然，小编们都有着强烈的时间观念和责任心，毕竟那么多的读者大人在背后默默地监督和鼓励着我们，所以大家都能在规定的时间内出色地完成工作安排。这里也提醒各位读者，做事情最好都要有合理的计划和安排，哪怕只是玩游戏，安排得当同样能大大提升效率，这可是一门关于时间分配的大学问呢。

本期读者语录 Email brahmsgsc：我非常喜欢《胧村正》这款游戏，包括声优和人设，如果我没猜错的话，本作的画师应该和《奥丁领域》的画师是同一位，请问这位画师是什么名字呢？小弟想收几张他的插画珍藏，又苦于查不到他的名字，特向小编们求助ˇ（玛娜回复：《胧村正》和《奥丁领域》的画师确实是一位，他的名字叫做神谷盛治，至于他的独特风格小编们也非常喜欢哦。）

校园游戏管理委员会

报告书 No.8

上高中的时候很多同学的小P都被老师缴获，我的也不例外，最重要的是连宿舍的那台PS2也没有幸免。一番商量之下，第二天我和舍友到了当地的小家电市场购入山寨版的PS2和PSP（"PS2"是插FC卡带的，"PSP"是玩《俄罗斯方块》的），而且"PS2"还是坏的，加上"PSP"也才40元。

之后我就去找老师，说我的PSP游戏机是带硬盘的。老师反问我："这和你玩游戏和我没收你的游戏机有关系吗？"我回答："当然有。昨晚我回到家里才知道里面有老爸电脑放不下的公司资料临时就放到我游戏机的硬盘里了，您让我今天把机器拿回去让老爸拷贝资料，我明天再拿回来。"老师听完后说："好吧，今天你先拿回去，明天一定要拿来。"于是，我把宿舍的PS2和我的小P一起带了回来，第二天用买的山寨货还给了老师。临走时老师还说："你的游戏机先放我这吧，等高考完了我会还给你的。"

——Email 山西 郝喜亮

解析8 如此偷梁换柱大法看似有些不可思议，但实际上可行性很高。学生买台主机不容易，买回来之后抓紧一切机会去感受也是很自然的事情。不过，机器被老师没收了，好日子就戛然而止了。虽然"高仿山寨机"帮了这位同学的忙，但稍微精明一点的老师若是使出"让家长来取"这样的杀手锏，那带来的结果便是偷鸡不成蚀把米了，所以小九不赞成这种做法。

"就地正法" 某些场合下主机被没收，会直接从老师的手中划过一条完美的弧线离开教室的窗外，在直接验证了自由落体的运动规律之后"横尸"于冰冷的地面，引来一阵唏嘘和扼腕之声……此情此景怎一个"惨"字了得！主机被"就地正法"，再聪明的诸葛亮也当即失去了任何侥幸的想法。杀鸡儆猴的老师踩中了可怜的学生玩家大都是暗地里购买主机的这条尾巴，因此遇到这样的事情只好苦水往自己肚子里咽。所幸目击者也会以此为戒，不敢再越雷池一步，毕竟谁都不想悲剧重演。这就是"就地正法"的震慑力！

本期话题：

①你的主机被没收过吗？
②说说你通过游戏结识朋友的经历。

最诡异的没收经历

上海 翟晨智：主机被收在我们班简直就是家常便饭，可有一次特殊的经历：数学课上，数学代表洋葱拿着小P玩着《无双大蛇》，刚玩没多久，班主任从外闯入，收掉了洋葱的东西，下课后，我与洋葱展开了对话。

我：老师把你什么收掉了？小P？

洋葱：不是。

我：那是什么？

洋葱：充电器和小P。

偶晕了一下，充电器干吗收掉？结果偶总结了一下，大家全部晕倒：小P收掉是毋庸置疑的，上课玩小P不对，充电器收掉是因为……老师自己的小P没电了，借了充一下。

续·超级奸商

Email 满月：（前情请参见225期UCG"读编往来"）今天再去那件黑店，幸好不是那超级JS大妈看店了，虽然他儿子也是JS，但起码不是"高价信标价，低价信自己"。不过那JS也够黑的，说UCG要卖13元，我问原因，得到以下的回答："这个嘛，反正是贵点，我也不太会说清楚原因，我拿回来是贵些的，反正是这样，因为这期是比较特别嘛。"以后我真的打算都邮购去了……

看了这么多JS，倒真是第一次看到抬高价格还这么理直气壮的……如果你有邮购的打算，可以参看"读编往来"最后的邮购信息。

最雷的读者

Email resident：我在此诚恳地向小编道歉，同时也向历史老师道歉——我居然不知道兰州在甘肃，我一直以为兰州在湖南，害的我还叫我妈多次询问杂志怎么还没到，真是给小编添麻烦了，太对不起了！

您应该诚恳地向地理老师道歉。

起名的艺术

Email 佚名：为什么这次的"天下聚会"的南京聚会叫"纯洁同人会"呢？难道还开过不纯洁的吗？

南京春节同人会已经是第五届了，当初举办聚会就是这样起的名字，如今大家已经习以为常。至于为什么非要叫"纯洁"两字，完全是出于"个性"的考虑。

这位读者你无需脸红，除你之外还有不少人都提了这个问题。这就是传说中起名的艺术啊！

召唤同伴

剧本 九兵卫



丁丁的告别寄语



Love What You Do, Do What You Love。

不光是我，大概很多游戏玩家都会向往这样一种状态。在UCG不算长也不算短的这段日子里，这句话就像是一句咒语，一直在我的脑海里来回的盘旋。如果翻译成UCG人的专有语汇的话就是那句大家都很熟悉的"努力工作、拼命玩！"

进入编辑部先后在两个部门干过，认识了早已在当读者时就非常熟悉的诸位小编，当然和卡通形象不那么一样（呵呵），不过至今我心里还是认为这的确是个性十足的一帮家伙啊。工作一段时间以后，更是从各种细节领略了UCG同事们对于游戏非同一般的热爱和专精程度。要知道和国外不同，在中国想要推广报道电视游戏可不是一件简单的事情。想要触及到报道对象的核心就更非易事。可能现在我们还做不到或是不完善，但我们至少在前往这个方向的路上。

另一方面，玩游戏当然是很有趣的，不过能否将这种乐趣放大、提取出来再用文字传达给读者大人们，那可就是就是另外一回事了。这也是我在工作中边写边看边向老编辑们学习，一直都在琢磨的事情。

可以说游戏对于UCG的编辑来说不仅仅是娱乐，是工作，更是生活。不过由于自己的选择，从这期开始丁丁就要离开这个集体了。寻找新的方向，不是一件简单的事，但我相信还是会和大家一样继续当UCG的忠实读者。最后，祝杂志越来越棒！祝各位读者们玩得开心！

本期读者语录 东莞 黎志豪：成长真的很痛苦，以前小的时候总想着长大，想着长大后父母管不了，生活就自由了，到长大了才知道……唉！如果人生可以存档真好，咔嚓一声我就可以重来了。（玛娜：在重来之前，至少让我们把历年六合彩的中奖号码背下来……）

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES 买黑角，赢大奖活动正在进行中 请登陆：www.levelup.cn

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖 3名

黑角 Wii 专用充电魔盒



二等奖

黑角新版 PSP 多功能充电方舟 5名



黑角多功能充电器（USB 输出） 5名



三等奖

新版 PSP 牛仔包 5名



新版 PSP3000 至酷保护套装 5名



本期特别放送 10名

黑角各种周边产品（随机抽取）

4B 互动信箱礼品名单

大奖 黑角新版 PSP 光环高保真立体音箱

上海 林 华

二等奖 黑角 iPhone 3G 酷“旋”影音支架 / 黑角 iPhone 金属触控“双核”

广州	陈兆弘	资阳	刘 隐
哈尔滨	何 毅	沈阳	王守国
南京	何园园	惠州	余嘉俊
广州	梁学文	大连	张凯伦
汕头	林少忠	洛阳	周蓓罗

三等奖 高保真线控耳机 / 加长版 PSP 色差线

玉林	陈海松	成都	许 黎
合肥	金 超	乐山	杨 洋
滕州	梁 玉	北京	赵 航
扬州	汤剑雄	重庆	郑冠东
无锡	王 炟	广州	郑俊杰

特别放送 黑角各种周边产品（随机抽取）

扬州	董 杰	襄樊	严 野
北京	李 鑫	北京	于成龙
西安	廖翰琛	天津	曾令华
南京	王 祺	武汉	张 菁
北京	夏 磊	双鸭山	张景平

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对今年的 E3 展报道有什么建议？您想看到什么样的变化？

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

寻人启事

以下读者所邮购书籍因故被邮局退回，请速与读者服务部联系，提供准确地址和电话，以便再次邮寄，多谢配合！

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 19、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 73、75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、104 ～ 110 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 18 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》，《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》，定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net
掌机王SP： 龚卡曼

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《最终幻想Ⅶ 再临之子官方小说》，定价：22 元；《声优殿堂～～人气声优情报 & 写真全书》，定价：25 元；《大家的初音未来 VOCALOID2 家族全书》，定价：22 元；《CLAMPHOLiC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《机动战士高达 30 周年纪念画集 大河原邦男篇》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《高达模型年鉴 2009》，定价：25 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《爱图 c 族》第 6、7、8 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1 辑，定价：9.8 元；《超级机器人大战 · 原创世纪 珍藏事典》，定价：24 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元 / 辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价 16 元；《模魂志》第 32 期，定价：15 元 / 期；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com
动 漫 游： 周健、廖思逸、徐峰
模 魂 志： 黄子顺、董文宇

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，　第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net
游戏城寨： 谢军、周恒通、杨猛龙、杨光辉、陈哲

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 30 辑、第 31 辑、第 32 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价 9.8 元；第 8 ～ 11 辑、14 ～ 18 辑，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 22、25 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net
游戏 · 人： 邬杨戈、黄晟灏、韩翠菊、樊浩霖、顾柯鹏

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 173 期、总第 179 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 209 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 223 期、总第 225 期、总第 226 期，定价：9.8 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn
游戏机实用技术： 姚红柱、翟煜斌、蒋梦姣、赵飞鸿、钟炳杰、黄汉耀、林睿涛、姜崴、徐金酉、王韶华、王凡

■我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



读者交流 问题小卖部

硬件 HARDWARE

我用PSP玩模拟器读取游戏时经常死机，特别是用“SFC模拟器”的时候，一般每天都要死五六次以上，请问这样对主机有损害吗？有没有什么解决方法？[986532ps3]

理论上来说，运行模拟器死机是由于程序错误造成的，所以不会对主机硬件造成负面影响，如果要彻底解决该问题，建议你更换和当前自制系统版本相对应的模拟器版本再进行尝试。

最近玩PS2的《潜龙谍影3》时遇到一个问题，就是当想存档的时候总是出现“NO MEMORY CARD FOUND”的提示……一开始我认为是记忆卡的质量问题（因为玩《生化危机4》的时候也这样，后来换了一张记忆卡即可正常存档），但后来我换了几张记忆卡情况依旧，这究竟是怎么回事啊？[sonic.james]

出现无法找到记忆卡的情况，最好先将你更换过的记忆卡在好友的机器上使用，看是否是记忆卡本身的问题，如果不是，则建议你在非游戏状态下进入自己主机的“记忆卡管理界面”看是否能够正常显示“记忆卡”的内容，如果还是无法显示，则说明很有可能是主机的记忆卡插槽存在硬件故障，你不妨联系一下附近的电玩店看能否提供相关的维修服务来解决这个问题。

新的韩版X360（已经完成秋季更新）刚买来时用HDMI线接长虹等离子（型号：42600NHD）电视一切都很正常，但是最近开机后电视右上角原本显示的信号源“HDMI”无故变成了“DVI”，而且有图像没声音……最开始我以为是HDMI线的问题，但是换了线问题依旧，之后又试着将主机接到另一台海信的等离子电视上，结果声音一切正常，于是我判断是长虹电视机的问题，还叫来维修人员帮忙检查，不过得到的答复却是只要平时看电视有声音，那HDMI就一定有声音（因为是同一通道的），电视本身没有任何问题。这下我就纳闷了，电视是好的，主机和HDMI线也是好的，那究竟是什么原因造成没有声音的呢？难道我今后都要生活在没有声音的游戏世界里了吗？而且我也不想放着HDMI不用，而用别的什么接口，有什么解决的办法吗？[lyonliu]

根据你所提供的信息，如果是突然出现了没有声音的情况，那就很有可能是你进行“秋季更新”后遇到了前段时间X360玩家纷纷讨论的“官方BUG”，要解决它只要在保持联网的状态下再次启动主机，收到“强制更新”的提示后按照指示完成后续操作即可。当然如果网络条件暂时不允许的话，你也可以将X360的HDMI和音频输出接口分别连接到电视的对应接口，这样同样可以保证在输出HDMI的图像时也有声音。

请问我将X360更换为120G的硬盘（自己刷的那种）后，在看高清WMVHD电影时（用的是原X360上的20G硬盘改成PC用FAT32格式分区的移动硬盘）总能听到硬盘有咔咔响的声音，差不多是3～5秒有节奏的响一次，而玩游戏时可能没注意所以没听见，这样对硬盘有伤害吗？[he-q]

因为仅仅从你描述的“咔咔响”并不能判断具体的声音到底有多大，但是如果声音非常明显的话，那就很有可能是硬盘本身存在硬件故障，建议你尽快请维修人员来检查具体的情况，避免持续使用造成硬盘损坏或数据丢失。

①我想购买X360的60G套装硬盘，不知道美国可以买到吗？②其中的3个月的金会员可以在港服或台服上使用吗？③《战争机器2》中文是港版吗？[戴普]

①你所说的套装（Xbox LIVE 60GB Starter Pack）于2008年11月4日就已经在欧美地区上市，99美元的售价对于购买曾经Arcade版的玩家来说是非常超值的选择。②由于是随套装附赠的金会员，所以只能在美服账号上使用。③《战争机器2》的中英文合版只在港台地区发行，但由于是全区游戏，使用任意区域版本的主机游戏都是没有任何问题的。

①PS3能识别索尼中国生产的便携式照片打印机吗？我有打算购买，但是在PS3的“打印机设置”里没看到索尼的打印机选项，所以一直在犹豫是否出手……②PS3能识别希捷生产的3.5英寸的桌面式硬盘吗？就是那种带USB接口的1TB硬盘。还有就是我想给PS3换个500GB的2.5英寸硬盘，它能支持这么大的吗？③之前在《PS3专辑 Vol.1》上看到可以使用别的方法往PS3里拷贝大于10G的电影，不过文章里只是提了一句，不知道能否告诉我具体的方法呢？这对于我们这些想用PS3玩转多媒体影音的玩家来说还是很有必要的啊。[xiaoxiaoniaops]

①根据官方的资料显示，PS3能够支持所有索尼出品的照片打印机（2006年以前生产的型号可能有部分不支持），这点你完全不用担心，购买后根据打印机的说明与PS3进行连接即可正常使用。②目前PS3还无法支持1TB大小的移动硬盘，而根据官方的建议，自行更换的2.5英寸硬盘大小最好不要超过120G，否则很有可能出现主机不兼容的情况。③要实现向PS3拷贝大于4G的文件，只要你拥有一台电脑和路由器就能轻松搞定。首先将连接电脑的有线网络接入路由器的“Internet”接口，之后再使用两根网线分别从1、2的接口连接电脑和PS3（路由器的设置方法会根据品牌的不同存在差异，具体可参考说明书），以保证它们处于同一个局域网内。接着从网上下载软件“TwonkyMedia”并安装，运行程序后会在右下角出现新的图标，右键单击它选择“Open configuration page”打开程序设置界面，在“Registration key”一栏中填入注册码，点击上方的“Save Changes”。完成注册后点击左侧的“First steps”将“Language”一栏改为“Simplified Chinese”，再点“Save Changes”切换到简体中文界面，接着点击左侧的“Sharing”，此时右侧显示的三个项目从上到下依次对应你需要传输到PS3的音乐、图片和视频文件，如果需要更改文件的存放路径可以点击后方的“浏览”。最后点击左侧的“Clients/Security”将“客户端设备”下的任意一项更改为“PS3”，点击上方的“储存变更”后在PS3的XMB界面选择音乐、图片、视频影像下的“搜索媒介服务器”，稍等片刻就能看到电脑上共享出的对应内容，再按△键选择“复制”就大功告成了。



▲更改文件共享的路径后一定要点击上方的“重新扫描内容路径”同步共享文件，否则在PS3上无法看到对应的文件。

最近入手了Wii，有几个想问想请教一下。①我的Wii主机在读取有些游戏的CG时（比如《恶魔城 审判》的片头和《御姐武戏R》的过场），画面连续，但是声音却断断续续的，而且情况比较严重，不过真正进入了游戏反倒没有什么影响，这算是我的主机还是D版盘的问题呢？②Wii主机在刷机后还能进行升级吗？③韩版Wii主机听说相较于美版和日版主机存在缺陷，是真的吗？④《生化危机》的初代有没有在Wii上出过复刻版？还是说只有NGC版？因为现在的NGC盘太难买了……[鬼武者]

①由于你只是在运行个别游戏的时候出现这种情况，所以这与你的主机并没有任何关系，只是单纯由D版盘质量太差引起的，比较有效的解决方法就是更换质量较好的碟片再进行游戏。②目前Wii的刷机分为硬刷和软刷两种，硬刷的机器由于加入了直读芯片，所以可以直接连接互联网来升级（具体情况视直读芯片而定），软刷则几乎都要应用到“HBC自制频道”来完成系统版本的更新。③韩版主机在性能上和其他区域的版本没有任何差别，只是由于内置语

本期读者语录 Email 小淼：看完《FF Ⅶ 再临之子 完全版》后，感触很深。特别是克劳德和萨菲罗斯那一句“你什么也不懂，我爱这一切！”，和与扎克斯说“我是你生命的证明”，看完之后泪流满面啊 T.T 晴天回复：只要有爱，一切皆有可能（笑）。

言的问题，如果购机后选择“软刷”就会在一些功能上受到限制，比如前面提到的主机升级，对于韩版改日版等改区刷机的机器就不能直接使用“HBC 自制频道”来完成，你不妨作为购买时的参考。④《生化危机》的 Wii 复刻版（日版）已经于 2008 年 12 月 25 日发售，和之前复刻的《生化危机 0》一样，Wii 版在保留 NGC 版全部内容的基础上主要增加了体感的操作方式。

游戏 GAMES

@ 我很想知道现在 PS3 上到底有多少中文游戏，这将关系到我会不会买它，请小编一定要回答。[天羽老大]

除去 PSN 和 PSP 游戏（在卖场购买时可以查看是否支持中文显示），以下就为你列出 PS3 到目前为止发行过的支持中文显示的游戏，你可以作为购买时的参考：

中文游戏一览（港台版）	
恶魔之魂	杀戮地带 2
非洲	海洋假期 堡礁秘宰
台湾高铁	真・三国无双 5
异魂传承	龙潭虎穴
玄天神剑	审判魔眼
战鹰	小小大星球
跑车浪漫旅 5 序章	拉捷特与克拉克 Future
拉捷特与克拉克 Future 外传	未知海域 德雷克的宝藏

@ ①《苏醒神光》中女主角有一个全体光属性的合体攻击，请问怎样才能使用呢？我之前在战斗中胡乱放过一次，但之后似乎由于站位不对就再也没有使用成功过，请问正确的站位应该是怎样的呢？②6-3 中的 BOSS 会掉特殊物品，但我按照攻略上说的，用合体攻击把它打死了一次，却没有掉落该物品，难道是因为我在自由模式中没有将杂兵杀完就消灭掉它的关系？[曾涛]

①发动“マスターアタック”的先决条件是必须派出任意路线的七名勇者（包括男女主人公），之后只要保证其他勇者都位于男（女）主人公 3 格以内的范围内即可使用，该技能的冷却时间为“200 カウント”。②6-3 的敌人“梦食兽”必须使用テンガイ和 4 名以上的忍者护卫兵发动协力攻击消灭才会掉落珍稀武器“八房刀一悈一”，与自由战斗和是否消灭掉杂兵是没有关系的。



@ 最近被 PSP 上的《外星战役》给迷上了，游戏很难，不过很有趣。因此想问一下第 13 关里，自由任务的解释好像是说服 3 个敌人加入队伍，可是我靠近敌人的时候却不能说服，到底是怎么回事呢？另外这一关的秘密任务条件是什么？[Rix]

其实第 13 关里的所有敌人都是可以说服的，但前提是玩家要把他们都打到濒死（红血状态）才行，而也因为这个特殊条件的限制，玩家在配置军队时千万不要全部让大威力武器的机体上场，一定要配置一些手持中小威力武器的机体来削减敌人的 HP。另外本关的隐藏任务条件是在不杀死一个敌人的情况下击败 Jama，所以玩家还是以说服全部敌人为目标进行战斗吧。

@ 我是一位生化迷，刚把《生化危机 5》通关了 4 遍，但一直由于没把宝物收集齐而郁闷。例如第 223 期研究上说的“Diamond（Marquise）”需要打落前方的柱子，我就一直没有找到……“Emerald（Marquise）”找了老半天也一无所获，如果能附上一张图片就最好了。[ST2W]

在火山区域引发威斯克出现的情节之后会展开战斗，此时在面对惟一的一条路线前方就有一个石柱（如图所示），很容易就能找到 Diamond(Marquise)。而 Emerald(Marquise) 只能在 3-3 油田区域第二次停泊的场景中得到，具体方法为：来到此处场景后要爬到有两个机枪火力点的高台上，在高台中央有一个类似碉堡的房间，进入之后可以看到一个小柜子，打开它即可获得宝石，由于其不是放在明显的位置，通过观察是不可能看到的，所以这也是很多玩家遗漏它的主要原因。



读编交流 问题小卖部

问答接待室

整个 4 月无论是家用机和掌机平台都闹起了“游戏荒”，在没有新作来刺激大家游戏神经的非常时期，“怀旧”自然就成为了近期游戏问题的焦点。本次为大家带来的仍然是众多“奖杯饭”玩家梦寐以求的“奖杯攻略”，虽说“全游戏全奖杯”的目标还遥不可及，但是能在一款游戏上获得“白金奖杯”还是足以证明你对游戏的爱和刻苦钻研的精神，这难道还不足以成为其他玩家崇拜你的理由吗？

我想问一下《波斯王子 奇迹》的所有奖杯怎么拿？貌似火云大哥在写攻略时对这部分的内容只字未提，即使现在通关了也有好多没弄明白怎么获得……[明日]

由于你已经将游戏通关，所以以下的奖杯列表中将不再赘述与剧情相关的奖杯获得方法，其中收集“光之种子”的奖杯共有 10 个，基本的原则就是在场景中多转转，或利用后期获得的技能开启之前无法启动的机关来获得，所有关卡中累计有 1000 个光之种子，最后 1 个会在剧情中自动获得。另外两个与“视点”有关的奖杯可以根据图片中的场景自行在关卡中寻找，只要细心一点，应该也不算什么难事吧。

奖杯名称	类别	获得方法
Explorer	铜	转遍每个关卡的所有地点
Block Master	铜	一直按住 R2 键成功防御 50 次
Deflect Master	铜	在敌人攻击到自己的瞬间按 R2 键化解攻击，累计成功 20 次以上
Improvlser	铜	在与部分 BOSS 的战斗中尽量将其往石柱上打完成最后一击
Up against it	铜	将敌人引诱到墙壁附近，然后快速从其身后将其打到墙壁上并追加持续攻击
Ruined Cltadef Runner	铜	开启地图瞬移到 Sun Temple 的净化点，然后在不失手的情况下于 5 分钟内到达 Windmills 的净化点
Vale Runner	铜	开启地图瞬移到 Construction Yards，然后于 6 分钟内到达 Heaven's Stair 的净化点
Warrior Special	铜	在与石头巨人 Warrior 的战斗中按 × 键成功回避 20 次攻击
Hunter Special	铜	在与剪刀手 Hunter 的战斗中按 R2 键成功化解 5 次攻击
Alchemist Special	铜	在与神官 Alchemist 的战斗中只使用普通攻击获得胜利
Speed Kill	铜	在地图的黑柱附近累计消灭 10 次没有完全出现的敌人
Throw Master	铜	将敌人踢下悬崖 10 次
Presious Time	铜	在光之树的房间中抱着 Elika 静止 1 分钟
Sinking to New Depthst	铜	面对最初的露天神殿往左侧的角落探索发现世界最低点
Speed Demon	铜	在 12 个小时内通关
Sword Master	铜	按照□□□△□△ × △□△○ × □△的按键顺序发动 14 连击
Concubine Special	银	在与妖妇 Concubine 的战斗中不按○键发动投技消灭她
Light Seeds Master	银	找到游戏中 1001 个光之种子
Royal Palace Runner	银	开启地图瞬移到 Royal Gardens，然后于 4 分钟内到达 Coronation Halls 的净化点
City Light Runner	银	开启地图瞬移到 Tower of Ahriman，然后于 7 分钟内到达 City of Light 的净化点
Be gentle with her	金	通关前被 Elika 救起的次数少于 100 次





本期读者语录 惠州 陈小斌：自从 UCG 不送海报之后我每次买回来身边围观的女同学少了，呜～每次有可爱漂亮的海报，她们都争着要，我的异性值大增，但现在……求求小编们为我想想办法吧！晴天回复：偷偷告诉你本期的光盘中存在神秘礼物，不知道你的异性朋友会喜欢吗？

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



◆上次说自己"即将迎来电影美剧强化周"，但事实上过去的一周准确地说应该是"《生化危机5》强化周"才对，弄得自己做梦都在打监狱那一关。现在监狱关卡使用老威150人清版已经没什么问题，但分数不高，分析一下原因，还是瞄准有点问题，换句话说就是基础没打牢，失误＝连不上，连不上＝在低分区徘徊。录好了一段150人的影像，不过这期为了给《FF13》和《MH3》让路，打算下期再上，虽然打得臭了点，不过个人觉得路线比较正确，能够给正在玩这个游戏的人一些思路，也算抛砖引玉吧。

◆看新闻说北京展出了"本体猛犸象"，就是一万多年前不小心掉到冰窟窿里然后最近才被发掘出来的那种保存特别完好的远古庞然大物，不知道站在这么个大家伙旁边是什么感觉呢？这让我想到了传说中的"大鹏鸟"，说是一个鸟蛋就有一层楼那么高，啧啧啧，在人类以前居然有那么多稀奇古怪的动物存活过，不得不让人感叹大自然的奇妙。在北京的朋友可以关注一下，在自然博物馆里展出。

◆前美国宇航员说"自己曾与外星生命有过接触"，咳咳，这已经不是第一次听说了。根据他的描述，外星人"个矮，头大眼大"。我是一直坚信"地球并不孤独"的，你呢？

本期个人签名

没有去电影院看《南京！南京！》的人去看吧。



●不明不白地就订了所谓的"手机报"，经过查询才知道原来是免费赠阅3个月，不过这订阅费还得自己先掏腰包，人家说等赠阅结束后会分6个（还是几个忘了）月返还，开始心里还挺得意，咱也享受了把免费的服务。可后来才琢磨过来，合着如果我要在将来的9个月之内放弃这个号码的使用权，那我岂不是亏了……

●《南京！南京！》是一部不能用"好看"形容的好电影，看得同行的美编一刀泪流满面。

●业余游戏时间依然基本都赏给了《生化5》的"佣兵模式"，单纯的"杀光"已经不是目标，目前的追求是争取150连……

本期个人签名

150连哦



■自己购买Wii的真正用途终于得以发挥，《MH3》不负众望，素质出众，试玩版就让我玩了数十遍。小雏终于在一个周末的下午躺在我的锤子下，可惜回来再次录视频的时候，整了一下午，不争气的彩鸟竟然一直在呼叫新跳跳……我这个恨啊。

■有一些时刻，会忽然想听某一首歌，耳边开始幻听，响起旋律，脑海中的冲动让自己的身体非常不自在，在找歌的同时要嘴中哼着调调。好吧，我承认有些神经质。

■忙得没时间看电影，脑海中一直闪现的形象大概是凯特·温丝莱特、凯特·布兰切特、安娜·海瑟薇、佩内洛普·克鲁兹……只想重看一遍这半年内看的好电影，时间过得有点儿快，没来得及记住就模糊了。

本期个人签名

重读村上春树。



★QQ好友列表里将近200人，其中90%以上都是长期潜水员，那些QQ名万年不变的还比较好找，一旦改了名字就几乎跟消失了没两样。前些天有个撰稿人改了QQ名，苦得我只能从聊天记录里逐个找，心想要是没有聊天记录，那可能真是永远都联系不到了。在这里建议各位撰稿人大大们：千万不要三天两头改名。

★可能是因为经济危机，在五一前收到大批价格超劲爆的旅游广告短信，例如1400元的马来西亚某岛四日游，1000来块的豪华游轮三日游……真是看得心痒难耐，可惜五一只有加班的份（T_T），出游的事，看来还是要跟以往一样留到下半年再说了。

★5月份又有一个大学的舍友结婚，本来计划趁此机会来次宿舍聚会，不过现在看来估计是去不成了，实在可惜。

本期个人签名

世道不好，所有计划推迟。



[游戏]正如特快和游戏3.0中说的那样，这期我又添了两个白金。两款冷门游戏简单而轻松，方法够巧的话，甚至可以一天白一个。另外，我还搞来几款在PSN上评价不错的下载游戏，比如《魔球砖块》、《全喵推杆高尔夫》、《水晶守护者》等等，可谓价廉物美。总之又是游戏收获颇丰的15天。

[电影]在《刺客联盟》冲白金后，又把电影回顾了一遍，发现了不少游戏与电影之间的联系，比如游戏中不少关卡名、奖杯名称都取自电影台词，而且音乐也照搬了电影原声。影片虽然是现代枪战片，但却很有些武侠味，碌碌无为的市井小人物因奇遇成为绝世高手，为报杀父之仇被奸人利用的情节在武侠世界层出不穷，而肾上腺素可视为"内力"，会转弯的子弹就是"兄弟会"的独门暗器……呵呵，扯歪了。另外，安吉丽娜最后开的那一枪凄美无比，是对"刺客信条"最好的诠释。

[生活]父母为照顾胜嫂的生活起居，从老家赶来，我终于又过上了三餐准点的幸福生活。母亲不允许我在家玩太暴力太激烈的动作游戏，所以我就只能打打《全喵推杆》、《水晶守护者》什么的。母亲对《水晶守护者》的画面提出了比较"客观"的评批，说它的画面比《小小大星球》难看多了……



▶这就是以《FF》为世界观背景的《水晶守护者》，一款在iPhone、PSN、Xbox LIVE等平台上推出的塔防游戏。

本期个人签名

白金，就是一个铜杯的距离！



○时间真是快得不行，5月12日就快到了，不知道还有多少人记得这个日子，不少灾民至今还住在简易防震棚里。提起这个日子不是为了勾起大家痛苦的回忆，只是希望：对于有些承诺，我们没有食言，对于有些缅怀，我们没有忘却。

△时间的确是很快的，已经又开始在为E3 2009做各种准备了，护照、签证、各公司的邀请函……目前微软和索尼的发布会邀请函已经收到了，其他公司的也在顺利进行中，今年的E3是回归的一年，相信一定有非常震撼的猛料等待着大家。

□《Fringe》是渐入佳境，有点《X档案》+《英雄》的味道，这是目前为止最有前途的美剧之一；《24》就不说了，剧集的跌宕起伏简直让人始料未及；复播的《越狱》只是印证了它被停播不是没有道理的；《Office》和《南方公园》简直是强到逆天，没看过的赶紧去补课，错过了你绝对后悔。

×前年去TGS的时候染上了过敏性鼻炎，时好时坏的也没空去搭理，结果最近貌似有点愈发严重的趋势，不是感冒胜似感冒，纸巾的消耗量已超去年同期水平，不知道哪位读者有祖传秘方，可否提供一二？

本期个人签名

没有天才，普通人只能吃糠；没有普通人，天才只能吃屎。

本期读者语录

Email 莎爱罗：最近终于玩到了《求生之路》，果然面对如海的丧尸比面对打不死的丧尸爽，以人类身分战死比死了做丧尸好。也开始懂小编们玩《使命召唤5》为什么几十块一个地图也照买。几十元换那种爽快感，值啊。（纱迦回复：恭喜你进入了原力的黑暗面。）



★刚刚从《生化危机5》的亢奋中清醒过来，居然遇到了真正的生化危机，想必大家已经对在墨西哥和美国爆发的猪流感疫情有所耳闻。虽然这种疾病尚未确认传入我国，但毕竟防患于未然，大家不要光顾着玩游戏，平时也要注意锻炼身体和个人卫生。五·一将至，许多朋友可能都会选择利用假期外出旅游，公共场所往往是最便于流行疾病传播的地方，大家一定要提高警惕。

★由于长期作息时间无规律以及在饮食方面毫无节制，导致我患上了胆囊炎和脂肪肝。总之，我个人的例子就算是一个反面教材吧，喜欢玩游戏的朋友们一定要多多注意锻炼身体，并且要养成良好的饮食和作息习惯，免得年纪轻轻就换上这些"富贵病"，到头来遭罪的还是自己，唉！

本期个人签名

你看我现在身体都这样了，基本上就告别红烧肉和啤酒了！



★老编的白金奖杯／全成就奖赏制度实行之后，胜负师成了最大受益者，目前已搞定4款大作。而作为编辑部内的成就纪录保持者，我却始终找不到当年拼成就的那份动力了。不过胜负师虽然搞定4个白金，却玩坏了一个手柄，这么算下来反而亏了。(汗)

★今年的五一，总算能够和广大人民群众一起共享完整的假期了。当然最主要的原因在于，五一长假缩短到了三天。要是像以前那样放七天，其实也没有什么关系，不过这15天一本的杂志，也就剩八天了，想想就知道不可能。今年五一要好好游乐一番。

★E3快开了，不过北美地区却出现了猪流感，不知到E3展开始的时候能扑灭不？要是不行的话，今年去E3的人可真是冒着生命危险去采访了。万一感染的话，回来在编辑部里一传染，整个儿一《生化危机2009》，想想就觉得……刺激。

★截稿前PSP《灵魂能力》公布，今夏发售预定。毫无疑问，目前最期待的游戏就是它了！





▶变态面具大叔拐卖无知暴露萝莉？NO，这只不过是《如龙3》的下载服装而已。

本期个人签名

海洋极地动物馆，我来了！



★玩了《怪物猎人3》的Demo之后有两个感想：一是速度慢是怪物们的大忌，期待正式版中出现更多行动迅速的怪，这样才有挑战；二是锤子依然很好，新作中还是会作为主力武器继续使用下去。

★玩了《最终幻想XIII》也有一点感想：可以自由编成连续指令的ATB虽然长时间游戏的话可能会觉得有点累（非练级者向），但以此换来节奏感还是值得称赞的！

★下厨做饭已经有一个月了，自我感觉很好，烧菜手艺也了明显的提高。不过个人觉得其实最大的改变还是：从买菜做饭，再到餐桌上一起边用餐边看聊天看电视，都蕴含着浓浓的家的感觉。可能这也是出门在外时一种不自觉的心灵慰藉吧。

本期个人签名

五一去哪儿玩？

★26号和好友去看了《南京！南京！》，虽然在这之前自己已经做好了心理准备，但当一幕幕触目惊心的画面以震撼的方式连续呈现在自己面前时，一种从未有过的压迫感涌上心头，让自己的心情久久不能平复。或许就像好友说的一样："人生总需要一些深刻的东西"，我们并不能永远生活在以自己为中心的理想世界，只有鼓足勇气去面对一些事情，才会使自己的心智得到成长，而不仅仅是年龄数字的增加而已。

☆搬到新家后发现自己的生活越来越有规律，晚上回到家先是做饭、吃饭，接着打扫卫生、洗衣服，最后往椅子上一靠开始观看各种电视节目直到睡觉。不过后来仔细想想这样也产生了一个新的问题，那就是自己的运动量反而比以前少了，看来过段时间还是去买个跳绳好了，那么宽敞的楼道总不能白白浪费吧？

★按照目前的游戏进度，估计要腾出时间将《七魂》彻底完美至少都是半年后的事情了，而之前还停留在隐藏要素收集阶段的《七龙战记》看来必须在五月上旬搞定收工，不然《梦幻骑士》和《传颂之物 携带版》相继杀到后又会欠下一屁股游戏债，填

本期个人签名

要学会更加坚强





搬空调：我搬离租住的老房子已经半年多了，不过上个星期才回去将那台老式窗式空调给抬回来。为了贪省事，起初我没有请人，只是叫了朋友帮我一起把那台空调从窗户抬下来，就这么个小动作就把我累得够呛。打的回到现在住的楼下，我已经是筋疲力尽，毕竟一台两匹的空调还是很有分量的。最后不得已在路边找了一个人帮我搬上4楼，只见这个看上去快50多岁的搬运工二话不说，一个人扛起空调一口气就帮我送上了楼，而且还装在了窗户架子上。付了10元钱后，他就离去了。我自己还坐在沙发上喘气，当时我的感想很多，其中心思想就是：人和人真的差太远了……

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

▲早上来到公司同时看到Office 2007 SP2和Windows Vista SP2，这也太明显了点。微软是希望大家利用五一假期好好地安装补丁，体验下"更快、更稳定"的Office和Windows么……5月5日还有Windows 7 RC，据传就是现在流出的Build 7100。

▲看《程序员》回顾2001-2009年的技术发展史，微软拿.net对抗JAVA，也经历过迷茫期，但是绝对没有错过机会，微软总是能迅速发觉问题的实质所在，并且耐心地等待SUN走错路，当SUN出现战略失误的时候，微软立即抓住机会，倾全公司之力反击，其反应速度之快、出手之狠令人"心寒"，微软用非常完整的产品线支持.net，与企业合作伙伴建立了完善的软件生态系统，最后打下一大片江山。.net和JAVA互相促进了进步，对开发者来说是好事。回来看游戏业，微软这家可怕的公司参与至今，促进了行业高速发展，可是对老牌硬件厂商来说，这是一场旷日持久的灾难，即使是目前看似安稳的任天堂，一旦出现索尼那样的商业失误，也很可能会被微软连锅端。



本期个人签名

今天很残酷，明天更残酷，后天很美好。但是大多数人死在明天晚上。——马云（我知道火星，只是现在又想起这句话。）



1. 每年的法定假期都是先兴冲冲地计划一下究竟要去哪里玩，等到节日临近的时候又因为人太多打退堂鼓，这次的五·一也不例外。据说今年的短途旅行出行人数比往年又有上涨，所以玛娜决定还是在家补一补美容觉算了……希望大家在外出游玩的时候玩的开心。

2. 最近的美剧有一个非常鲜明的趋势，比起前几年罪案剧中动不动就出现灵力者、超能力者或者数学天才这些玄乎其玄的主题来说，近期的剧集常人化了很多，受欢迎的《Lie to me》和《超感神探》一是以教人辨别谎言为卖点，另一个则强调从细节着眼的心理学，看来受到经济环境的影响，大家都越来越想学点实际的技能提高就业竞争力了啊（—_—）

3. 几年之后再次看《最终幻想VII 再临之子》，仍然为炫到死的画面而惊叹，当然了，最让我感动的还是扎克斯的出现，如果能看到《CCFF VII》的CG电影一定也很赞！

本期个人签名

铜锣烧原来一点也不好吃……

本期读者语录 Email 王昱昊：我同学的朋友看《FF VII 再临之子 完全版》，他弟弟也来看，当萨菲罗斯出现时，他弟弟问："为什么这位大姐姐不穿内衣？"（纱迦回复：建议对你弟弟进行为期一个月的野村游戏强化班。）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年5月1日～2009年11月10日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

近半个月来依然是掌机当道，次世代大作寥寥的这段日子掌机倒是有不少值得一试的好作品。不过4月底和五月初次世代的《天鹅绒刺客》和《X战警前传 金刚狼》等游戏还是值得尝试的，美式动作角色扮演爱好者也可以关注5月上旬的《圣域2 堕落天使》。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
11日	短道赛车 NASCAR大赛	Short Track Racing：Trading Paint	THQ	竞速	美版
14日	彩虹之恋	アルコバレーノ！	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCE	动作	美版
28日	Myself ；Yourself 各自的终曲	Myself；Yourself それぞれのfinale	Yeti	文字冒险	日版
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险	日版
28日	下一站天后	Skip Beat！	5pb.	文字冒险	日版
		2009年6月			
4日	L2 Love X Loop	L2 Love X Loop	Idea Factory	文字冒险	日版
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion：序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险	美版
25日	月下 新月	Under the Moon～クレセント～	Dimple	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
		2009年8月			
13日	S.Y.K. 新说西游记	S.Y.K.～新说西游记～	Idea Factory	文字冒险	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry：Box Office Bust	Codemasters	动作	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
22日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	无名英雄	inFAMOUS	SCE	动作	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
		2009年6月			
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
		2009年8月			
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
		2009年9月			
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
		2009年10月			
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
		2009年11月			
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty：Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
		2009年预定			
夏	最终幻想 X III	Final Fantasy X III	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版

04.29 迷宫与水坝

NDS 即时战略 | Acquire | 无对应周边 | CERO A | 推荐度 A



在目前“迷宫类游戏”泛滥的情况下，本作将村庄和水坝联系在一起的世界观显然更容易引起玩家的好奇心。虽然游戏中的主要任务还是击退来犯村庄的怪物群，但是在构造复杂的迷宫中，玩家不但可以雇佣各种职业的同伴组成队伍杀敌，也可以适时地开闸放水来防止敌人多路进攻时疲于防守的窘境，将传统角色扮演游戏和策略游戏的元素进行巧妙融合后，消灭敌人的过程也因此充满变化。村庄作为玩家的据点会提供各种便利的服务，要想打造强大的队伍，完成必要的收集要素自然也是免不了的。

05.01 X战警前传 金刚狼

多机种 动作 | Activision | 对应机种为PS3、X360 | M | 推荐度 B



本作是同期将要在全世界范围内上映的同名电影改编作品，本作将为玩家展现X战警中的超人气角色金刚狼诞生的故事，从逃出X兵器研究设施到后来非洲大陆的冒险，游戏将再现电影中的经典片段，揭秘金刚狼不为人知的神秘过去以及围绕他所展开的一系列恩怨情仇。由于获得了电影的授权，所以我们能够在游戏中看到逼真的登场角色们的外貌以及他们的动作。本作的动作性很高，玩家在游戏中能够控制金刚狼爽快地将敌人一个个放倒，就像电影那样，从头至尾让你一刻也得不到喘息。

05.14 梦幻骑士

PSP 角色扮演 | Atlus | 无对应周边 | CERO B | 推荐度 B



移植到PSP的初代在保留原有游戏内容的基础上主要增加了艾美丽亚和梅尔菲两名女性角色，对于老玩家来说无疑是增加了新的追求对象，而新玩家也可以从更多的角度来体验游戏多重结局的魅力。游戏的战斗仍然采用了半即时的方式来进行，和单纯地击败敌人相比，很多剧情战斗都需要玩家满足特定的条件才能过关，因此对于初次接触的玩家来说很有难度，也鼓励玩家多次尝试发现更加合理的战术。经过漆原志智重新绘制的原画也是游戏的一大卖点，对人设有爱的玩家绝对不能错过。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作	美版
21日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media-5	益智	日版
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作	日版
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	文字冒险	日版
21日	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE-5	文字冒险	日版
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险	日版
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险	日版
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemist	文字冒险	日版
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	日版
28日	魔女传说 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姫	日本一	角色扮演	日版
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演	日版
2009年6月					
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
11日	流行之神DS 都市传说怪异事件	流行り神DS 都市传说怪异事件	日本一	文字冒险	日版
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	文字冒险	日版
11日	无限航路	无限航路	SEGA	策略	日版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
18日	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜世界一周旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	LEVLE-5	文字冒险	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第2集 横断银河的解谜冒险	多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー	LEVLE-5	文字冒险	日版
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
2009年7月					
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演	日版
30日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年10月					
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 ~胁威の侵略者~	LEVLE-5	角色扮演	日版
2009年预定					
秋	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	LEVLE-5	文字冒险	日版
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略	日版
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ~Tears Crown~	NBGI	动作角色扮演	日版
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作	美版
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12日	战场 太平洋战役	Battlestations: Pacific	Eidos	射击	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ~绊地狱たち~EXTRA	5pb.	射击	日版
29日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
2009年6月					
2日	红色派系 游击战	Red Faction: Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero: Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	苍翼默示录	BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
2009年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
30日	游魂	タユタマ	5pb.	文字冒险	日版
2009年8月					
6日	真名法典II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
2009年9月					
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
2009年10月					
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
2009年11月					
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
2009年预定					
秋	光环3 ODST	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	美版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作	美版
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum: Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育	美版
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育	日版
18日	拳无虚发	Punch-Out!!	Nintendo	体育	美版
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智	美版
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育	美版
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
21日	魔法指挥棒	タクト オブ マジック	Nintendo	即时战略	日版
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演	日版
2009年6月					
2日	虚拟宇宙 扭曲之塔	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak Games	益智	美版
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	冰上公主	Diva Girls: Princess on Ice	505 Games	模拟育成	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero: Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击	美版
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	Wii Sports 运动胜地	Wiiスポーツリゾート	Nintendo	体育	日版
预定	最终幻想 水晶编年史 光与暗的公主与征服世界之塔	光と暗の姫君と世界征服の塔 Final Fantasy Rystal Hronicles	Square Enix	策略	日版
2009年7月					
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
2009年8月					
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
2009年9月					
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
2009年预定					
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3(トライ)	Capcom	动作	日版
夏	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
夏	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
冬	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击	日版
年内	宇宙行者	コズミックウォーカー	Nintendo	动作冒险	日版
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作	日版
年内	长龙攻击英雄	ラインアタックヒーローズ	Nintendo	动作	日版
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险	日版

PLAYSTATION Portable

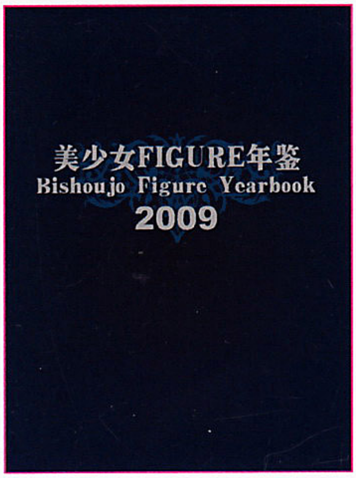
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年5月					
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins: Wolverine	Activision	动作	美版
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH~ヒート・ザ・ソウル6~	SCE	格斗	日版
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演	日版
28日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作	日版
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演	日版
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T-Wave	5pb.	文字冒险	日版
28日	勇者30	勇者30	MMV	射击	日版
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营	日版
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险	日版
2009年6月					
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion: 序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
9日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	EA	音乐	美版
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	CyberFront	文字冒险	日版
11日	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智	日版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗	日版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
预定	剑、魔法与学园2	剣と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演	日版
预定	秋之回忆7 雨后	Memories Off 7 After Rain	5pb.	文字冒险	日版
2009年7月					
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディヴァーァー	SEGA	音乐	日版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	伊苏 I&II 编年史	Ys I&II Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
30日	To Heart 2 携带版	To Heart 2 Portable	Aqua Plus	文字冒险	日版
2009年8月					
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险	日版
2009年9月					
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
2009年预定					
夏	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演	日版
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版

狼来了？

敬请留意下期广告资讯


超过15年的游戏产品批发经验
强大的产品技术支持团队
英鸿数码，值得信赖
英鸿数码电玩
上海旗舰店
各类主机、游戏，
一切应有尽有！
神游中国地区
授权经销商
公司经营范围：
1、各类游戏机种、配件及正版游戏（凡在本店购买硬件类产品，均可享受免费保固服务，具体产品保固期限，请向店员询问。）
2、各类游戏主机维修服务。
3、产品批发，欢迎各地商家联系合作。
★以下图片为店铺实拍照片
大华二路
大华路
大华一路
地址：上海市大华路538号澳洲广场3楼318室（靠近电梯口）
电话：021-66405268 13818922270 QQ：292579973 85891843
淘宝店铺：http://shop34487105.taobao.com/

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！
PSP·e族 5月B Vol.27
卷首策划 复古还是重生
PSP冷饭作品推荐
本辑特别附赠
游戏城寨_第002期
电玩消费奖券
次世代大奖等你拿
新作e展 热门新作情报前瞻
心之国的爱丽丝
世界因我而转
光与暗的公主
摇滚乐队 不插电
e游速攻 酷绚新作上手指南
DT街头暴力赛车
攻略e族 权威攻略一览无余
绝体绝命都市3
毁灭之都与她的歌声
七魂 迷宫制造者编年史
机动战士高达 战场之绊 携带版
影音e区 收录PSP高清480P
最终幻想VII 再临之子
完整版
经典放送 重温辉煌时刻
头文字D STREET STAGE
超级机器人大战MX 携带版
中文e推 汉化作品一个不漏
一骑当千 雄辩之拳
牧场物语 蜜糖村与村民的愿望
e族之星·封面萌娘 持续进行中
6月A封面MM由你选！
MM·e族
幸运双子 lulu
已上市 各地报刊亭销售中
更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！



美少女FIGURE年鉴2009

美少女PVC完成品年度大阅兵

2008年至2009年间
所有美少女PVC完成品全数收录

超过50所PVC完成品企业
商品总数高达700款以上

完整的商品图片展示
了解各款产品的方方面面

系统化的商品分类
让商品的查漏补缺更加便捷

详尽而实用的商品信息
为您的选购提供参考依据

—— 热门美少女PVC完成品系列完整收录 ——
NENDOROID/figma/山口式美少女系列/《朱罗姬》系列
《女皇之刃》系列/《武装神姬》系列

动漫周边玩家不容错过的工具书

5月11日 全国上市





甜畅酷夏 清凉出击

Xbox360专辑 Vol.7

224页攻略满载+LIVE独占内容DVD

—— 重磅特稿 携手登场 ——
帝国的支柱
X360名将录
X360独占策略解析
微软与第三方的幕后交易

—— 持续好评 火热连载 ——
X360揭秘连载七

—— LIVE独占 精彩影音 ——
横行霸道IV+古墓丽影
LIVE独占资料片剧情收录
光环战争
独家制作访谈+精彩剧情影像

—— 权威官方 完美攻略 ——
街头霸王IV/寂静岭 归乡/光环战争/生化危机5
星之海洋4 最后的希望/横行霸道IV 失落与诅咒

5月14日 全国上市



iPhone专辑

时尚人士的触控新生活!

献给iPhone、iPod Touch玩家的大餐，让你从不懂到精通，全面了解iPhone。另有至尊游戏年鉴，帮你扫描iPhone平台上经典大作及中文热作!想了解iPhone、想购买iPhone、想掌握iPhone?《iPhone专辑》将成为您无法离手的工具书。**内容适用于iPhone/iPod Touch全机型!**

- **卷首策划** 带你了解iPhone的诞生历程
- **购机向导** 让你超越JS成为购机高手
- **基础应用** 从打开包装到玩转iPhone
- **影音指南** 火爆影音带你一起摇摆
- **破解全书** 教你打开潘多拉的魔盒
- **通讯手册** 电话短信上网沟通自如
- **摄像手册** iPhone也能拍出一流照片
- **系统软件** 轻松玩转掌中Mac OS
- **实用软件** 让你的iPhone功能更丰富
- **游戏年鉴** 至尊年鉴带你品味经典

DVD-ROM容量满载
光盘收录**全部中文游戏**+**精选热门大作**以及各种实用软件，带给你全新的应用体验!



5月中旬 全国上市





怪物猎人专门志再次登场

怪物猎人 狩猎志 Vol.05

—— 卷首特报 ——
《怪物猎人3 tri》最新情报收录
新武器首次公开 制作人访谈直击

—— DVD精彩影像 ——
《怪物猎人3 tri》试玩报告
开创崭新的狩猎世界，新作零距离接触
《MHFO》5.0版本更新介绍
《MHFO》史上最大程度更新
热气球任务、新怪吞龙闪亮登场
Wii版《怪物猎人G》全接触
重返最初的G级狩猎世界，系统变更点公开
武具工房——大剑的极意
大剑新手教程+高级应用技巧
助你成为大剑的达人

《MHP2G》团战视频精粹
4人团战讨伐怪物，再次挑战极限
怪物实战讨伐
面对新人：一位菜鸟弩手的轰龙讨伐之旅



两大赠品
赠品一 狩魂超酷环保袋
赠品二 怪物体长比较图 珍贵大横幅海报



5月中旬 全国上市



美图大餐5月再临

爱图e族 Vol.8

精品专辑+DVD-ROM+赠品海报

TONY大神现场说法
揭开大神在画卷背后的真实生活

中岛敦子的绘世界
诠释华丽与唯美的动人绘卷

视听游全方位DVD-ROM光盘
体验全方位的视听享受

京都动画佳作再临
率先体会《轻音少女》的魅力

—— 日版精彩画集完整收录 ——
《Pixiv Girls Collection》
《女神与妖精事典~妖精篇~》
《红线》&《青城》公式画集
TONY画集《TONY's Art Works》
中岛敦子画集《煌》
由罗绘理画集《彩云国物语》
BUNBUN画集《BUNBUN Illustrations》
萌木原文武画集《Lyrical》



已上市 各地报刊亭销售中